平成2年6月16日第三種郵便物認可

BEEP! POWERFUL MEGA-MAGAZINE 1993 4月号 APRIL

SOFT BANK MONTHLY

MEGADRIVE

ビープ! メガドライブ

490 YEN

1993年4月1日発行
(毎月1回1日発行)
第9巻4号通巻100号

特報! シャイニング・フォース外伝II／バトルマニア2
タイムドミネーター／餓狼伝説／蓬莱学園

スプラッターハウスPART3／蒼き狼と白き牝鹿 元朝秘史
ドラえもん／007・死闘／デザート・ストライク
ウルトラマン／エクスランザー

MEGA-CD PRESS
シルフィード(仮)
3×3 EYES
幻影都市
デバステイター
ダークウィザード
スイッチ
アークスI・II・III
アルシャーク
ジャガーXJ220
ウルフ・チャイルド
三国志 MEGA-CD版

特集
実録! メガドライブの
5年間
創刊100号記念SPECIAL大画報だ!!

ダブル別冊付録
ファイナルファイトCD
OFFICIAL GUIDE BOOK
攻略スーパーテクニック、
開発秘話を1冊に凝縮

シムスエイト
実力派メーカー、シムスのかかえる
8タイトルの全貌に迫る

真・女神転生移植決定!!

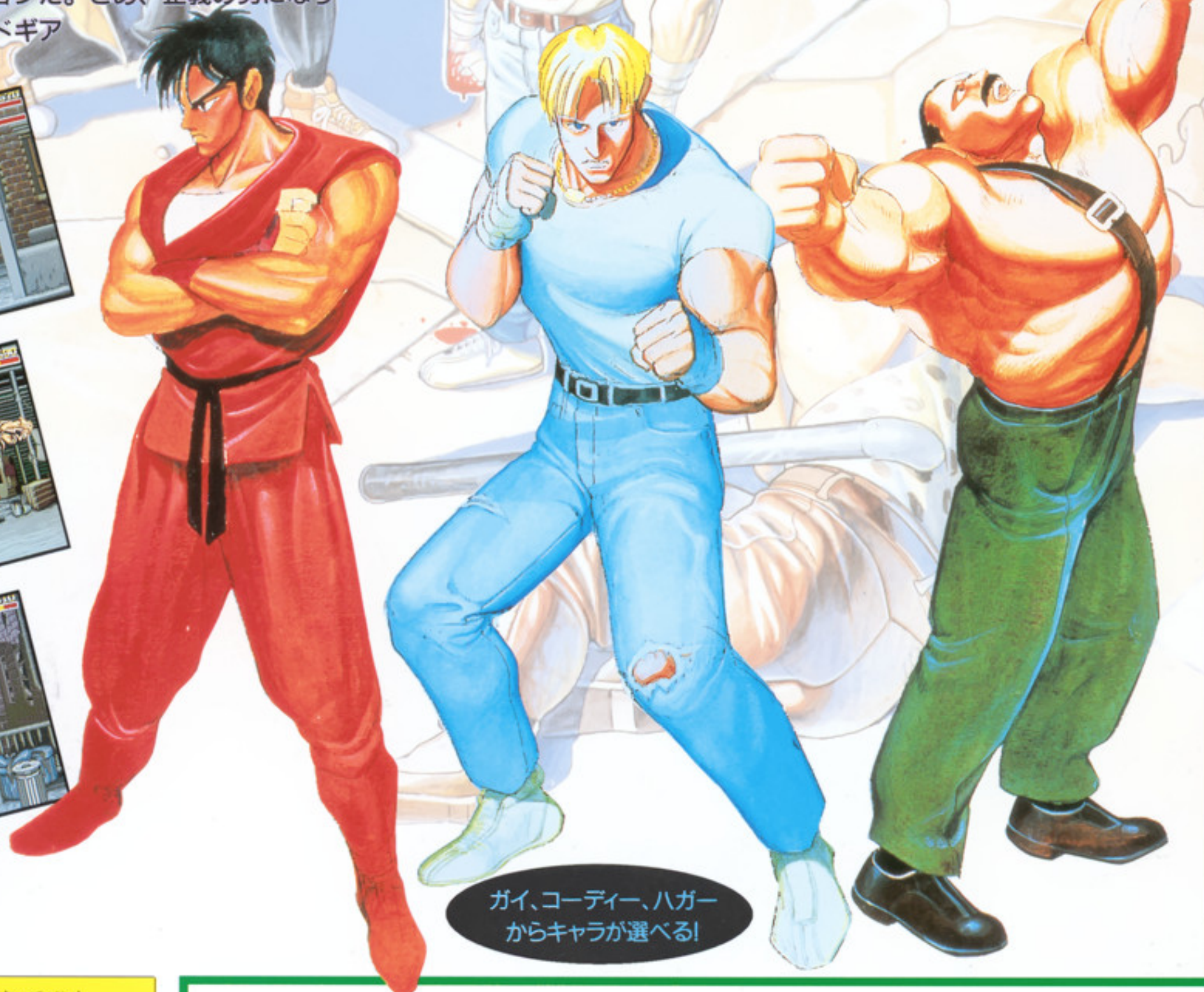
格闘アクションの名作ファイナルファイトMEGA-CDでついに登場!!

MEGA CD

Final Fight CD

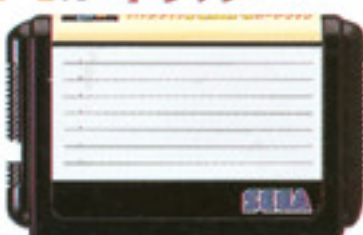
ステージが格闘旋風に包まれる!
MEGA-CDディスク
ファイナルファイトCD
3月26日発売予定
8,800円
©CAPCON 1989©1993 SEGA

3人のキャラクター、2人同時プレイなど、アーケード版そのままの内容に、MEGA-CDでしか実現できない迫力のゲームサウンドと音声データを同時収録。あの“ファイナルファイト”の興奮をさらに進化させた、待望の格闘アクションだ。さあ、正義の男になりきって激闘の嵐でマッドギアを叩きつぶせ。

2人同時プレイ可能!

ガイ、コーディー、ハガーからキャラが選べる!

メガドライブのハイパーアタッチメント
MEGA-CD
●MEGA-CDのシステムにはメガドライブ(別売)が必要です。

シムアースのゲームプレイには、バックアップRAMカートリッジ(別売)が必要です。

バックアップRAMカートリッジ
6,300円
貴重なデータをセーブするCDゲームのバックアップツール!

生命誕生から進化まで、惑星全部をシミュレーション!

シムアース™

MEGA-CDディスク3月12日発売予定
7,800円
Sim Earth Copyright © Maxs 1990, 1991, adaptation Copyright © Mazs and Game Arts 1991.

©SEGA

SEGA
株式会社セガ・エンタープライゼス
糀谷2丁目事業所 〒144 東京都大田区東糀谷2-13 羽田菱信ビル 電話 03(3742)7068(お客様サービスセンター)

●表示価格は、消費税抜きの標準小売価格です。

MD

GOLDEN AXE III™

4人の戦士たちの新激闘物語(ニュー・バトルアクション・ストーリー)!

メガドライブ用ゲームソフト
ゴールデンアックスIII™
7月発売予定
価格未定 ©1993 SEGA

合体魔法の興奮に、胸が高鳴る血が騒ぐ!!

それぞれに個性的な必殺技を披露してくれる４人のキャラクターを新たに設定。ド派手な魔法もキャラとレベルで合計12種用意。さらに２Ｐプレイ時には、大迫力の共同魔法も炸裂だ。剣と魔法のファンタジー・バトルアクションが、興奮とともに帰ってきた。

MEGA DRIVE
16-BIT メガドライブ

namcot

戦慄の最終章。

月蝕の夜、仮面が嗤う。
魔窟と化した我家が舞台・・・。
操り出す技は肉を裂き、死臭染みつく軀は変貌する。
戦えリック‼運命の縛鎖を断ち切る刻は近い。

3月19日発売◆6,800円(税別)

TIME 08:47 ×02
LIFE POW

掴む! 投げる! 叩きつける!
今回のスプラッターハウス
は技が冴える格闘技だ‼

TIME 09:0 POW LIFE

硬質化した内臓を体外に突
き出す「テンタクルスピア」
は強力な必殺技だ。

スプラッターハウス PART 3

MEGA DRIVE

SPLATTERHOUSE PART 3®

大容量 16M

この商品は㈱セガ・エンタープライゼスが SEGA MEGA DRIVE 専用のソフトウェアとして、自社の登録商標 SEGA の使用を許諾したものです。

「遊び」をクリエイトする
株式会社ナムコ
〒146 東京都大田区矢口2-1-21

ウルフ・チーム　ゲーマーズ・ホット・アクセスTEL03(5394)5565

SEGA

MEGA CD　MD MEGA DRIVE

ワンダーメガは、メガCDと
メガドライブ用カートリッジで、
ゲームが楽しめます。

聖魔伝説
サザン　アイズ
3×3EYES

メガCDだから

■原作+オリジナルストーリーが楽しめる。
■原作者書き下ろしニュー
キャラクターも登場。
■正面&サイドビュー・
バトルの迫力2段構成。

㈱セガ・
エンタープライゼス
4月発売予定／価格未定
Ⓒ高田祐三／講談社
ヤングマガジンVideo Game
& Computer Program
Ⓒ1993 SEGA

Final Fight CD

メガCDだから

■2人同時プレイOK(主人公は3人から選択可能)。
■同一画面に敵キャラは、最大4人登場。
■声優起用による、ドラマティックなオープニング。

㈱セガ・エンタープライゼス
3月発売予定
予価8,800円(税別)
ⒸCAPCOM 1989　ⒸSEGA 1993

来た。メ

話題のメガCDソフト、続々登場!

4本のシナリオが楽しめる
SLG的ロープレ。
ダークウィザード
㈱セガ・エンタープライゼス
4月発売予定／予価6,800円(税別)
Ⓒ1992 SEGA／シナリオ&監修 寺田憲史

新キャラ登場のメガCD
オリジナル・ストーリー。特製テレカ付。
らんま1/2〜白蘭愛歌〜
日本コンピュータシステム㈱
4月下旬発売予定／予価8,300円(税別)
ⒸNCS Ⓒ高橋留美子
小学館・キティ・フジテレビ

自分だけのコースが作れる
編集機能付きレースゲーム。
JAGUAR XJ220
ビクター音楽産業㈱
3月発売予定／予価8,800円(税別)
Ⓒ1993 CORE DESIGN LIMITED
Ⓒ1993 VICTOR MUSICAL INDUSTRIES, INC.
Under Licence of JAGUAR CARS LIMITED, U.K.

実在のコースをまわれる
ゴルフSLGの決定版。
PGAツアーゴルフⅡ
エレクトロニック・アーツ・ビクター㈱
4月発売予定／予価9,800円(税別)
Ⓒ1991 Sterling Silver Software

もれなくソフト・プレゼント
3/1〜4/末の期間中、ビクター・ワンダーメガお買い上げの方、
先着5,000名様に「スピードボール2」プレゼント

2Pで楽しめる近未来バトルボール・ゲーム。
スピードボール2
㈱CSK総合研究所
好評発売中／6,800円(税別) [カートリッジ]
Ⓒ1991 The Bitmap Brothers ⒸCSK Research Institute

VICTOR CREATES IT.

●ビクターへのお問い合わせ、カタログ請求は、型名および住所、氏名、電話番号をご記入のうえ…〔ビクターお客様ご相談センター〕東京：〒113 東京都文京区本郷3丁目14-7ビクター本郷ビル TEL.03-5684-9311 大阪：〒543 大阪市天王寺区小橋町10-16大阪ビクタービル TEL.06-765-4161　GM係へ
日本ビクター株式会社

Victor
JVC
※JVCは、日本ビクターの世界ブランドです。
Amusecation
遊んだ方がわかりあえるね。

ARCUS
アークス I・II・III

メガCDだから
■パソコンで人気の3作品を一挙に、1枚に収録。
■声優起用でキャラが話す。ビジュアルも強化。
■主人公の12年の成長をファンタジックに体験。

㈱日本テレネット（ウルフチーム）
4月発売予定／予価7,800円（税別）
©WOLF TEAM

シルフィード

メガCDだから
■ポリゴン構成された立体感あふれるキャラクター。
■フラクタル理論で描かれたリアルな背景。
■3つのCPUをフル稼働、
最新CG技術を結集。

㈱ゲームアーツ
発売日未定／価格未定
©GAME ARTS

ガトン級。

+4大機能
●カラオケCD-Gが楽しめる。
●CDプレーヤーとしても大活躍。
●MIDI-CDにも、もちろん対応*。
●将来はデータCDにも対応予定*。
＊MIDI-CDとデータCDには拡張カートリッジが必要。
＊MIDIデコーダーカートリッジ/RG-MD1
標準価格9,900円（税別）発売中。

（メガCDソフトは、スゴイ！高音質・高画質の
ビクター・ワンダーメガですれば、もっとスゴイ！）

ビクター WONDERMEGA
RG-M1　標準価格82,800円（税別）［ゲーム4種＆カラオケ4曲の特製CD-ROMソフト1枚付］

◎お近くの電気製品取扱店でどうぞ。

KOEI

3・25

3機種同時発売!!

MEGA DRIVE
SUPER Famicom LICENSED BY NINTENDO
FAMICOM FAMILY

歴史シミュレーションゲーム

蒼き狼と白き牝鹿

元朝秘史

「信長の野望」「三國志」に並ぶ光栄歴史三部作
チンギス・ハーン登場!!

史上最大の英雄、チンギス・ハーンの生涯をゲームで体験!!
裏切りと略奪の歴史のなかで彼を支えるものはただ二つ、
決して薄れることのない「血の絆」と、愛の力だった……
かつてない程に熱い、驚異の一大歴史シミュレーション。

メガドライブ版・スーパーファミコン版:
各11,800円
●CD:KECH-1029:2,900円(税込) 音楽/大島ミチル
●スーパーガイドブック:1,200円(税込)3月発売予定

通信販売
お近くに取扱店がない場合は、通信販売をご利用ください。全商品のお取扱いをいたします。
お問合せはユーザーサポート係(Tel.045-561-6861)まで。

KOEI

MEGA DRIVE

SUPER Famicom
LICENSED BY NINTENDO

獅子は三度、甦る。

今、三國志が新たなドラマに震える。
シリーズ第3弾。それはなにもかもが圧巻の迫力だ。
五〇〇名を越す武将数、息を呑むHEX戦、現実そのものの外交交渉――
武将それぞれの力を見極めよ！ 大陸統一を導く鍵はここにあり。
驚天動地のシリーズ最新作――ついに三國志の粋、結集。

4・23
MEGA-CD
発売予定

MEGA CD

機能を活かした美しいグラフィックに加え
アニメーションを多用して迫力も満点！
セリフ入りでサウンドもパワーアップ!!

三國志 III

歴史シミュレーションゲーム

※画面写真はメガドライブ版のものです。

メガCD版/メガドライブ版
スーパーファミコン版:各14,800円

●CD:KECH-1022:2,900円(税込)|作曲:プロデュース/向谷実 ●スーパーガイドブック(上・下巻):各980円(税込)
●ハンドブック:1,860円(税込) ●武将ファイル:1,860円(税込)
●三國志III事典:1,600円(税込) ●カードゲーム:3,800円 ●ボードゲーム:4,800円

■テレホンサービス:KOEIの最新情報をお知らせしています。☎045-561-1100(パソコン専用)・☎045-561-8000(テレビゲーム専用)
■お求めは全国のパソコンショップ・デパートで。
■当社は当社が著作権を有するソフトウェアの複製行為、及び賃貸(レンタル)についてこれを一切許可しておりません。
■CDの販売はポリドール株式会社です。
■スーパーファミコンは任天堂の商標です。〔メガドライブ版〕この商品は、㈱セガエンタープライゼスがSEGA MEGA DRIVE専用のソフトウェアーとして、自社の登録商標SEGAの使用を許諾したものです。■価格には消費税は含まれておりません。

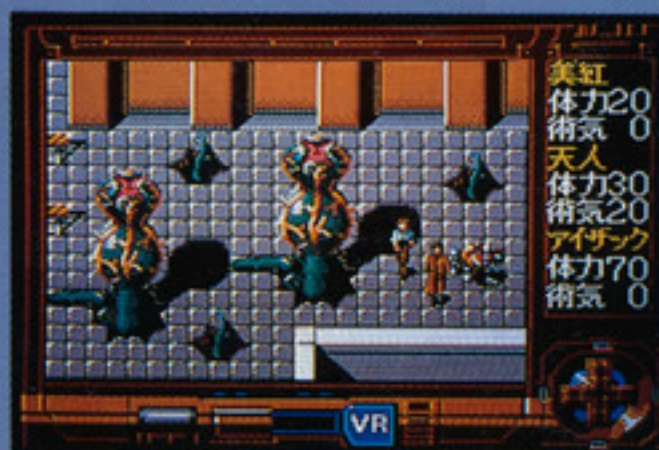
株式会社 光栄
〒223 横浜市港北区箕輪町1-23-3 Tel.045-561-6861㈹

ILLUSION CITY

幻影都市

MEGA-CD参入第1弾！
衝撃の近未来超伝奇RPG！

★8等身キャラクタ採用！
★キャラクタ演出革命！
★VRシステムVer.2.5搭載！
★戦闘はコマンド選択方式！
★太田浩一スペシャルアレンジサウンド！

※画面写真は開発中のものです。

まどろむ。―神秘が生んだ幻の地。―

禍々しい気に満ちた近未来都市、香港。狂喜と悪しき欲望とが渦巻くこの地を、いま一人の男が駆け抜ける。失われた己の過去を求めて、迫り来る危険に自らの身を投じる男、対魔掃討業"天人"は人民警察の対魔特別攻撃班に属する女"美紅"と共に、その実体さえ知れぬ巨大な悪に対し、渾身の気を込めて愛用の銃を放つ。

果てしなく続く戦いの日々は、いつしか眠ることさえ忘れさせてしまった…。

MEGA CD

サイバーパンク！超伝奇RPG「幻影都市」
5月発売予定！ ¥7,800(税別)

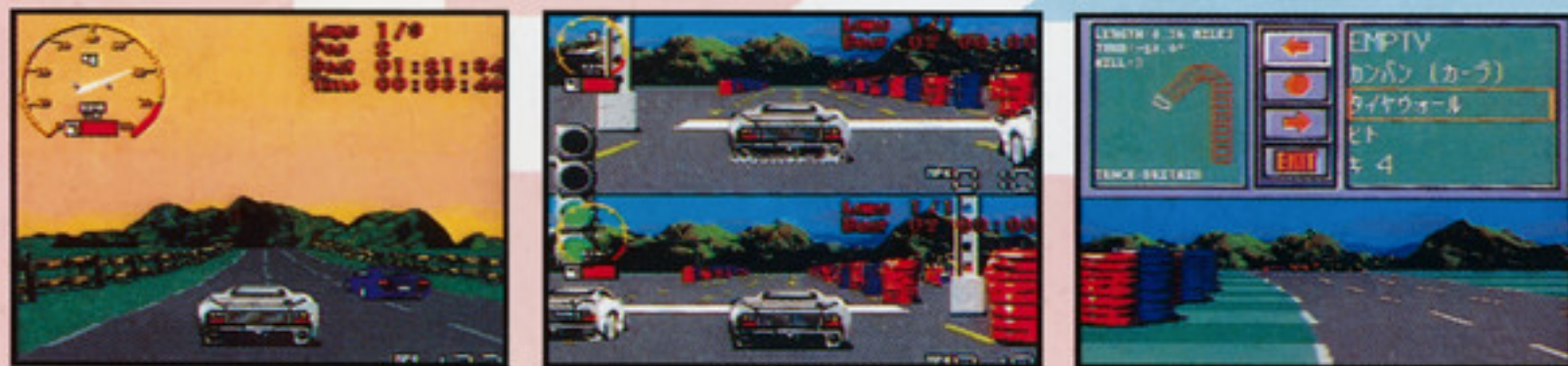
マイクロキャビン®
株式会社マイクロキャビン
〒510 三重県四日市市安島2-9-12 TEL.0593(51)6482
最新ソフト インフォメーションダイヤル／☎0593(53)3611

この商品は、㈱セガ・エンタープライゼズがSEGA MEGA CD専用のソフトウェアとして、自社の登録商標SEGAの使用を許諾したものです。

Victor

最大出力500ps、最高速度320km/h超
大英帝国の誇る公道上最強の猛禽、ジャガーXJ220

ジャガー・レーシング・チームの誇るスーパースポーツカー、ジャガーXJ220。公道を走る最速のジャガーを駆って戦うレーシングゲームが、MEGA-CDに登場！このスピード感は、まさに異次元のドライビング感覚だ！

全16戦のドライバーズポイントを競うグランプリ・モード。賞金を稼いで世界を旅しながら、各地のレースに参戦するワールド・ツアー・モード。さらに、オリジナルサーキットを作成することができるトラック・エディターや、白熱の2プレイヤー・モードを搭載！

3月26日発売
8,800円

ジャガーXJ220
JAGUAR XJ220

稲妻とともに狼男に変身するソウル。怒りの拳からほとばしる、力の炎、魂の叫び！

新しい生命体を作り出す研究を行っていた世界的生物学者カル・モロウは、国際テロ組織キメラによって誘拐され、研究所の人々は皆殺しにされた。一人難を逃れたモロウの末息子ソウルは、無惨に殺された母の亡骸を前に怒りと悲しみの涙で復讐を誓うのだった。父の研究成果であるウルフチャイルドとなって・・・

人間から狼男への変身を繰り返し、さまざまなスーパー・パワー・パンチやボムを武器に戦う、ハイスピード・アクション・ゲーム。

3月19日発売
8,800円

WOLFCHILD

ハイパー・横スクロール・アクション・ゲーム

ウルフチャイルド

発売元：ビクター音楽産業株式会社 〒151 東京都渋谷区千駄ヶ谷2-8-16

CONTENTS

カバーイラスト・伊川英雄　カバーデザイン・渡辺 緑

SHOP DATA

メガドラソフト売上げ TOP10

SOLD OUT! SOLD OUT!

メガドライブソフトの売上げ動向をANALYZE!!

今月は新作ソフトがやや少なかったせいもあって、大作、話題作がトップ10を占めるという非常に手堅い結果となった。最近はソニックパックも結構売れて新規ユーザーも増えてるみたいだから、もっと話題作が増えるといいよね。

1位 前回― ベアナックルII死闘への鎮魂歌

1942 POINTS

国内の発売本数はやや押え気味だったこともあり、売り切れ店も各地で続出!前評判は賛否があったけど、爽快感は最高の1本だぞ。

セガ/'93・1・14発売/7,800円/ACT/16M

2位 前回3位 ぷよぷよ

1866 POINTS

年内に買いそびれてた人が、1月下旬の再販でドッと買いに走ったみたいだね。今月はG.G.版も出るから、一気にブームになるかも?

セガ/'92・12・18発売/4,800円/PUZ/4M

3位 NEW SOFT ゆみみみっくす

1258 POINTS

ゲームアーツのニューウェーブソフトも意外と売れたのだ。ゲームというより、竹本泉ファン向けの新作アニメコミックって感じ?

ゲームアーツ/'93・1・29発売/7,800円/ADV/CD

4位 前回1位 ソニック・ザ・ヘッジホッグ2

まだまだ遊べるソニック2。でもスーパーテイルスはいないぞ。

セガ/'92・11・21 6,800円/ACT/8M

1052 POINTS

5位 前回2位 ぎゅわんぶらあ自己中心派2 激闘!東京マージャンランド編

ここまで凝るかっ!?てぐらい細かい演出が見れるぞ。声も豊富。

ゲームアーツ/'92・12・18 7,800円/TAB/CD

828 POINTS

6位 前回9位 ランドストーカー～皇帝の財宝～

このリアルな箱庭はもう体験した? ユーザー必携の1本だぞ。

セガ/'92・10・30 8,700円/RPG/16M、B・4

568 POINTS

7位 前回4位 アイラブ ミッキー&ドナルド

もはやセガの定番のディズニーもの。2人プレイも楽しいよ。

セガ/'92・12・18 6,800円/ACT/8M

439 POINTS

8位 前回― シャイニング・フォース

G.G.の外伝が出て人気も再燃? 年末発売の続編も期待大だね。

セガ/'92・3・20 8,700円/RPG/12M、B・3

298 POINTS

9位 NEW SOFT カプコンのクイズ殿様の野望

全問肉声出題と出題バランスは◎のデキ。対戦だって熱いぞ。

シムス/'92・12・25 7,800円/QIZ/CD

229 POINTS

10位 NEW SOFT ヨーロッパ戦線

第2次大戦のヨーロッパの名将が大活躍。でも、ちとムズイ?

光栄/'93・1・16 12,800円/SLG/8M、B・2

134 POINTS

SHOP DATA

ゲームギアソフト売上げ TOP5

GO!GO!G.G.! GO!GO!G.G.!

ゲームギアの人気ソフトをRESEARCH!!

最近のG.G.は海外でも好調だし、国内でも堅実な人気があるのだ。今年はサードーパーティーソフトも増えそうだぞ。

順位	前回	ゲーム名/データ	POINT
1	2	ソニック・ザ・ヘッジホッグ2 セガ/'92年11月21日発売/3,800円/ACT	280
2	1	シャイニング・フォース外伝 セガ/'92年12月25日発売/5,500円/RPG	271
3	3	ベアナックル セガ/'92年11月27日発売/3,500円/ACT	62
4	4	ソニック・ザ・ヘッジホッグ セガ/'91年12月28日発売/3,800円/ACT	59
5	–	クニちゃんのゲーム天国Part2 セガ/'92年12月11日発売/3,500円/ACT	49

1 ソニック・ザ・ヘッジホッグ2

本体の新規購入者はやっぱりこれから買うみたい。前作同様ロングセラーになるかな。

2 シャイニング・フォース外伝

早くも外伝の2作目も待機中。やっぱり面白いぞ。

5 クニちゃんのゲーム天国Part2

恒例のお得ソフト。今度の4本立てはやや小粒?

※上記ランキングは以下の協力店の集計結果を本誌編集部で数値化し、ランクアップしたものです。集計期間は1月1日～1月31日まで。★協力店●銀座博品館トイパーク●キディランド向ヶ丘店●TOYSHOPヤマシロヤ●おもちゃのマリヤ●メッセサンオー●大阪J&Pテクノランド●ソフマップ●シータショップ溝ノ口

USER DATA

移植希望ゲーム TOP20

I WANT YOU! I WANT YOU!

メガドラユーザーの移植希望をCALL OUT!!

かねがねから予告していた(?)「真・女神転生」の移植発表が解禁したと思ったら、今月はなんと「餓狼伝説」も緊急発売が決定したのだ！ サクセスの「パノラマコットン」も要チェックだぞ!!

順位	前回	ゲーム名／データ	POINT
1	1	ストリートファイターIIシリーズ カプコン／VG他	147
2	2	プリンセスメーカー ガイナックス／パソコン	45
3	3	天地を喰らうシリーズ カプコン／VG他	38
4	8	ファイナルファンタジーシリーズ スクウェア／FC他	37
5	7	餓狼伝説2 SNK／NEO・GEO	35
6	5	コットン セガ／VG	34
7	6	スナッチャー コナミ／パソコン他	33
8	4	龍虎の拳 SNK／NEO・GEO	29
9	9	ゼクセクス コナミ／VG	26
10	11	ドラゴンクエストシリーズ エニックス／FC他	23
11	10	グラディウスシリーズ コナミ／VG他	17
12	14	バーチャレーシング セガ／VG	16
13	16	ワールドヒーローズ アルファ電子／NEO・GEO	15
14	15	銀河英雄伝説 ボーステック／パソコン他	14
15	12	キャプテンコマンドー カプコン／VG	13
16	19	ウィザードリィシリーズ アスキー／パソコン他	12
17	13	ウルフファング データイースト／VG	11
18	—	エメラルドドラゴン バショウハウス／パソコン	10
19	17	サイレントメビウス ガイナックス／パソコン	9
20	20	魔導物語シリーズ コンパイル／パソコン	8

※このポイントは2月号の読者アンケートハガキをもとに『BE・メガ』編集部で算出したものです。

祝 真・女神転生

魔獣合成旋風がメガドラにも上陸！ CDならではの改良もありそう。詳しくは付録を見よう。

祝 餓狼伝説

スーファミに遅れをとったが、音声や奥行きの表現の再現など、移植度は上だぞ。詳細はP34だ。

祝 パノラマコットン

アーケード版スタッフみずからが3Dシューティング「コットン」に挑戦。見せ場もたっぷり。

※「真・女神転生」の画面はスーパーファミコン版のものです。

SHOP DATA

ビデオゲーム TOP5

SHOW UP! SHOW UP!

最新ビデオゲームの人気者をTELL YOU!!

このあいだ開催されたAOUショーは、各社ともこぞって格闘ゲームを出していたのが目立ったのだ。これも時代の流れなのかもしれないね……。

順位	前回	ゲーム名	メーカー
1	—	リーサルエンフォーサーズ	コナミ
2	2	バーチャレーシング	セガ
3	—	ストリートファイターII'ターボ	カプコン
4	—	天地を喰らうII	カプコン
5	—	ぷよぷよ	セガ

★調査協力店●キャンディ東大阪●プレイシティキャロット巣鴨店●ゲームファンタジア渋谷店●ニュー光●タイトー・イン・スタジアム101・パイ・ロサ

3 ストリートファイターII'ターボ

ここまで速いと反則って感じ？ 各キャラの必殺技だってなんでもアリアリだぞ。

NEW FACE!

4 天地を喰らうII

今度の「天地」は格闘殴りゲームのノリになったのだ。ワイワイ入り乱れて闘え。

USER DATA

待望の新作ゲーム TOP20

COME ON! COME ON!

発売前のメガドラ人気ソフトをCATCH UP!!

最近は話題作が少ないなんて心配する人もいたみたいだけど、今月2位に急上昇してきた「シルフィード(仮)」や、左ページで発表している移植大作を見るにつけ、メガドラの勢いはまだまだこれから盛り上がりそうだぞ。でも、上位陣のタイトルを見てると、若干MEGA-CDのほうに分がある気もするね。本体も安くなっているから、そろそろ買い時かな?

またまた発売延期!? いましばらく待て!!

1位 (前回2位) 聖魔伝説3×3EYES

セガ/5月発売予定/8,800円/RPG/CD

93 POINTS

ゲームのほうは着々と完成してきているみたいだけど、毎月延びる発売日を見ると……。夏休み前には遊びたいよね。

MEGA-CDの可能性を見せつける最先端シューティング!

2位 (前回9位) シルフィード(仮)

ゲームアーツ/発売日未定/価格未定/SHT/CD

80 POINTS

業界ではスーファミの「スターフォックス」の引き合いに必ず出されるほどの注目作。あの発進デモには絶対シビレるぞ。

ついに発売!格闘ゲームの原点が今甦える!

3位 (前回3位) ファイナルファイトCD

セガ/3月26日発売予定/8,800円/ACT/CD

59 POINTS

最初から最後まで限りなくアーケード版に近い移植度には、脱帽モノ。改めて格闘ゲームの原点に触れるのもいいぞ。

新情報もそろそろ?セガの定番RPG!

4位 (前回1位) ファンタシースターⅣ

セガ/年末発売予定/価格未定/RPG/16M、B・B

56 POINTS

ここのところイマイチ続報が入ってこない感じがしたPSⅣだけど、今月は、ほんの少し新画面も入ってきてるぞ。しばし待て。

※画面は前作のものです

今度は過去と未来をカッとぶぜ!

5位 (前回5位) CDソニック・ザ・ヘッジホッグ

セガ/発売日未定/価格未定/ACT/CD

32 POINTS

企画の練り込みが入って発売日も未定になっちゃったCDソニック。過去と未来を行きかうほかに、驚く仕掛けも出る?

8 らんま1/2～白蘭愛歌～

各機種で人気のらんまがCDで登場。話も新作だぞ。

16 スプラッターハウスPART3

操作性が格段に良くなってて戸惑うかも。動きも豪快。

順位	前回	ゲーム名	データ	POINT
6	4	ラングリッサー2(仮)	メサイヤ/発売日未定	28
7	12	ナイトストライカー	タイトー/5月28日	27
8	—	らんま1/2～白蘭愛歌～	メサイヤ/4月上旬	25
9	—	アネット再び	ウルフ・チーム/3月26日	19
10	15	アークスⅠ・Ⅱ・Ⅲ	ウルフ・チーム/4月上旬	17
11	10	ニンジャウォーリアーズ	タイトー/3月12日	16
12	8	スーパー大戦略ⅡSCD	セガ・ファルコム/年末予定	15

順位	前回	ゲーム名	データ	POINT
13	11	Vay～流星の鎧～	シムス/6月予定	14
14	—	ロードス島戦記	セガ/発売日未定	13
15	18	イース・マスクオブザサン	セガ・ファルコム/発売日未定	12
16	—	スプラッターハウスPART3	ナムコ/3月19日	11
17	6	ダークウィザード～蘇りし闇の魔導士	セガ/5月予定	10
18	16	ガントレット	テンゲン/夏頃予定	9
19	7	ゴールデンアックスⅢ	セガ/7月予定	8
20	—	電忍アレスタ2(仮)	コンパイル/年末予定	7

※このポイントは2月号の読者アンケートハガキをもとに『BE・メガ』編集部で算出したものです。

新作ソフトスケジュール

NEW SOFT SCHEDULE

メガドライブ MEGA DRIVE

タイトル	発売	価格	データ
スプラッターハウス PART3	3月19日	6,800円	ナムコ／ACT／16M
蒼き狼と白き牝鹿・元朝秘史	3月25日	11,800円	光栄／SLG／10M+B・B
Out Run 2019	3月26日	8,800円	シムス／RAC／8M
ドラえもん 夢どろぼうと7人のゴザンス	3月26日	6,800円	セガ／ACT／4M
GODS	3月26日	8,800円	ピーシーエム・コンプリート／ACT／8M+B・B
バトルトーズ	3月26日	未定	セガ／ACT／4M
BULLSvsLAKERS	4月2日	8,900円	EAビクター／SPT／8M
ウルトラマン	4月9日	5,800円	マーバ／ACT／4M
PGAツアーゴルフII	4月16日	9,800円	EAビクター／SPT／8M+B・B
★餓狼伝説	4月23日	8,800円	セガ／ACT／12M
デザート・ストライク・湾岸作戦	4月23日	8,900円	EAビクター／SHT／8M
Jリーグプロストライカー	4月23日	8,800円	セガ／SPT／8M+B・B
メガロマニア	4月23日	7,800円	CRI／SLG／8M
ゾウ！ゾウ！ゾウ！レスキュー大作戦	4月28日	8,900円	EAビクター／ACT／4M
ブギウギボーリング	4月予定	6,800円	ビスコ／SPT／4M
007・死闘	5月14日	6,800円	テンゲン／ACT／4M
LHXアタックチョッパー	5月21日	8,900円	EAビクター／SHT／8M
魔天の創滅	5月22日	8,900円	講談社総研／RPG／8M+B・B
スノーブラザーズ	5月28日	未定	テンゲン／ACT／8M
騎士伝説	5月31日	9,800円	講談社総研／SLG／10M+B・B
太閤立志伝	5月予定	11,800円	光栄／SLG／10M+B・B
エクスランザー	5月予定	6,800円	セガ／SHT／8M
★雀皇登龍門	5月予定	未定	セガ／TAB／8M+B・B
ジェームズ・ボンドII コードネームロボコッド	6月3日	8,900円	EAビクター／ACT／4M
☆スラップファイト	6月予定	未定	テンゲン／SHT／8M
スティールタロンズ	6月予定	未定	テンゲン／SHT
パワーモンガー	6月予定	8,900円	EAビクター／SLG／8M
プロホッケー'93（仮）	7月9日	8,900円	EAビクター／SPT
プロフットボール'93（仮）	7月23日	8,900円	EAビクター／SPT／8M
ゴールデンアックスIII	7月予定	6,800円	セガ／ACT／8M
ガントレット	7月予定	7,800円	テンゲン／A・RPG／8M（予）
ザ・スーパー忍II	7月予定	6,800円	セガ／ACT／8M
ああ播磨灘	7月予定	未定	セガ／SPT／8M
デビルバスター	7月予定	未定	シムス／ACT／8M
タイムドミネーター（仮）	7月予定	未定	ビック東海／ACT／8M
★マーブルマッドネス	7月予定	未定	テンゲン／ACT
★サージングオーラ	7月予定	未定	セガ／RPG／16M+B・B
ロードラッシュII	8月予定	8,900円	EAビクター／RAC／8M
ベースボール'93（仮）	8月予定	未定	セガ／SPT／8M+B・B
ロードライアット	今夏予定	未定	テンゲン／RAC
★パノラマコットン	今秋予定	未定	サクセス／SHT／8M
バトルマニア2（仮）	9月予定	未定	ビック東海／SHT／8M
センチュリオン	10月予定	8,900円	EAビクター／SLG／4M
ファンタシースターIV	年末予定	未定	セガ／RPG／16M+B・B
ターミネーター	未定	未定	セガ／ACT／8M
ミック&マック ザ グローバルグラディエイターズ（仮）	未定	未定	セガ／ACT／4M
クラスティーズ ファン ハウス（仮）	未定	未定	セガ／PUZ／4M
ザ シンプソンズ バートVS ザ スペースミュータンツ	未定	未定	セガ／ACT／4M
ターミネーター2	未定	未定	セガ／SHT／8M
チャックロック	未定	未定	セガ／ACT／4M
エイリアン3	未定	6,800円	ビック東海／ACT／4M
ゼノン2	未定	8,600円	ピーシーエム・コンプリート／SHT／8M
メタルファング	未定	6,800円	ビクター音産／RAC／4M
洗脳ゲームTEKI・PAKI（テキパキ）	未定	未定	東亜プラン／PUZ／2M
ボールジャックス	未定	未定	ナムコ／SPT／2M
ローリングサンダー3	未定	未定	ナムコ／ACT
沈黙の艦隊	未定	未定	セガ／SLG
ディープスキャナー	未定	未定	サミー／ACT／8M
ビートフォース	未定	未定	サミー／ACT／8M
ラングリッサー2	未定	未定	メサイヤ／SLG／8M+B・B
ロケットナイト アドベンチャーズ	未定	未定	コナミ／ACT

メガCD MEGA-CD

タイトル	発売	価格	データ
シムアース	3月12日	7,800円	セガ／SLG／CD
ニンジャウォーリアーズ	3月12日	7,800円	タイトー／ACT／CD
ウルフチャイルド	3月19日	8,800円	ビクター音産／ACT／CD
アネット再び	3月26日	7,800円	ウルフ・チーム／ACT／CD
ジャガーXJ220	3月26日	8,800円	ビクター音産／RAC／CD
ファイナルファイトCD	3月26日	8,800円	セガ／ACT／CD
デバステイター	3月下旬	7,800円	ウルフ・チーム／ACT／CD
三国志III<MEGA-CD版>	4月23日	14,800円	光栄／SLG／CD
スイッチ	4月23日	7,800円	セガ／ADV／CD
らんま1/2 ～白蘭愛歌～	4月23日	8,300円	メサイヤ／ADV／CD
★SEGA CLASSIC	4月23日	2,980円	セガ／ETC／CD
アークスI・II・III	4月上旬	未定	ウルフ・チーム／RPG／CD
ナイトストライカー	5月28日	7,800円	タイトー／SHT／CD
幻影都市	5月中旬	7,800円	マイクロキャビン／RPG／CD
聖魔伝説「3×3EYES」	5月予定	8,800円	セガ／RPG／CD
ダークウィザード～蘇りし闇の魔導士	5月予定	6,800円	セガ／SLG／CD
笑ゥせぇるすまん	6月予定	未定	セガ／ADV／CD
Vay～流星の鎧～	6月予定	7,800円	シムス／RPG／CD
ポップンランド	6月予定	未定	シュールド・ウェーブ／ACT／CD
F1サーカスCD（仮）	7月予定	未定	日本物産／RAC／CD
いしいひさいちの大政界	7月予定	未定	セガ／SLG／CD
アイ・オブ・ザ・ビフォルダー	7月予定	5,800円	ポニーキャニオン／RPG／CD
マイト アンド マジックIII	7月予定	未定	CRI／RPG／CD
ポリゴンゴルフ（仮）	8月予定	未定	シムス／SPT／CD
アルシャーク	今夏予定	未定	サンドストーム（ポリドール）／RPG／CD
☆ハッスルマッスル（仮）	9月予定	未定	セガ／ACT／CD
☆真・女神転生	今秋予定	未定	シムス／RPG／CD
ハイパーロードモナーク	今秋予定	未定	セガ・ファルコム／SLG／CD
狼兵（ランピン）（仮）	12月予定	未定	シムス／ACT／CD
スーパー大戦略III SCD	年末予定	未定	セガ・ファルコム／SLG／CD
電忍アレスタ2（仮）	年末予定	未定	コンパイル／SHT／CD
銀河鉄道999	未定	7,800円	RIOT／ADV／CD
Aランクサンダー（仮）	未定	未定	RIOT／ADV／CD
サイボーグ009	未定	未定	RIOT／ACT／CD
シルフィード（仮）	未定	未定	ゲームアーツ／SHT／CD
ハイムドール	未定	未定	ビクター音産／RPG／CD
★慶応遊撃隊	未定	未定	ビクター音産／SHT／CD
シスターソニック（ぽっぷるメイル SCD改）	未定	未定	セガ・ファルコム／RPG／CD
アルスラーン戦記	未定	未定	ヒューマン／RPG／CD
CDソニック・ザ・ヘッジホッグ	未定	未定	セガ／ACT／CD
The 3rd World War	未定	未定	マイクロネット／SLG／CD
イース・マスクオブザサン（YsIV）	未定	未定	セガ・ファルコム／RPG／CD
ウイングコマンダー	未定	未定	セガ／SLG／CD
シュヴァルツシルト	未定	未定	工画堂スタジオ／SLG／CD
スーパーブランディッシュ	未定	未定	セガ・ファルコム／RPG／CD
ロードス島戦記	未定	未定	セガ／RPG／CD
大封神伝	未定	未定	ビクター音産／RPG／CD
ノスタルジアII	未定	未定	シュールド・ウェーブ／ADV／CD
モンキー・アイランド	未定	未定	ビクター音産／ADV／CD
メリーゴーランド 第4のユニットシリーズ	未定	未定	データウエスト／VCS／CD
バットマン・リターンズ	未定	未定	セガ／RAC／CD
ジョー・モンタナ フットボール	未定	未定	セガ／SPT／CD
アフター ハルマゲドン	未定	未定	セガ／RPG／CD
蓬莱（ほうらい）学園	未定	未定	セガ／RPG／CD
夢幻の如く	未定	未定	セガ／SLG／CD
パワードリフト	未定	未定	電波新聞社／RAC／CD

ゲームギア GAME GEAR

タイトル	発売日	価格	データ
ぷよぷよ	3月19日	3,500円	セガ／PUZ／2M
ミッキーマウスの魔法のクリスタル	3月26日	3,800円	セガ／ACT／4M
プロ野球GGリーグ	4月予定	4,500円	セガ／SPT／2M+B・B
Kick&Rush	5月予定	4,500円	シムス／SPT／2M
ドラえもん	4月予定	3,800円	セガ／ACT／2M
ああ播磨灘	5月予定	未定	セガ／SPT／4M
シャイニング・フォース外伝II	7月予定	5,500円	セガ／RPG／4M+B・B
GGアレスタ2	今秋予定	未定	販売元未定／SHT／2M
ゴルフ（仮）	9月予定	未定	シムス／SPT／2M
アウトラン・ヨーロッパ	未定	未定	セガ／RAC／2M
インディ・ジョーンズ	未定	未定	セガ／ACT／2M
ザ・シンプソンズ バートVSザ・スペースミュータント	未定	未定	セガ／ACT／2M
フェイスボール2000	未定	未定	リバーヒルソフト／SHT／2M

BE・メガ編集部チェック!!

「真・女神転生」「餓狼伝説」などの発表で、勢いが急上昇中のメガドラだが、噂の大物格闘ゲームの発表はいよいよ秒読み段階にまできている模様だぞ。

メガトラ及びMEGA-CD本体の廉価版登場も予想以上に早まりそうな状況に加え、セガのRPGソフトの新タイトルもここにきて一気に発表されそうな感じだ。とりあえずは来月以降のメガトラの動きは、業界をあげて要注意かもしれないぞ？

「太閤立志伝」も完成間近。立身出世の醍醐味を味わえ。

ACT：アクション／SHT：シューティング／RPG：ロールプレイング／ADV：アドベンチャー／SLG：シミュレーション／SPT：スポーツ／RAC：レース／PUZ：パズル／TAB：テーブル
ARPG：アクションロールプレイング／PIN：ピンボール／QIZ／クイズ／B・B：バッテリーバックアップつき／※★印のタイトルは初登場ソフト、☆印のソフトはタイトル変更があったものです。

ソフトメーカー伝言板

セガ・エンタープライゼス

MEGA-CDソフト「SWITCH」。これは、これまでにないジャンルのゲームで、WAHAHA本舗の主催者『喰始』氏が企画したギャグが1,000連発します。

3月16日には、渋谷の『ダンス』にてWAHAHAのみなさんのパフォーマンス記者発表をPM2:00からやりますので、ぜひ楽しみにしてください。

EAビクター

えー、おわびのお知らせです。3月発売予定でした「デザート・ストライク〜湾岸作戦」と「ゾウ!ゾウ!ゾウ!レスキュー大作戦」は、諸般の都合により発売日が4月に延期になってしまいました。

メガドラユーザーのみなさまには、ご迷惑をおかけしますが、発売までいましばらくお待ち下さい。浮気しちゃやーよ。（た）

ウルフ・チーム

最近、暖かくなって頭がポーッとしているこももです。が、春は引越しの季節なのです。ポーッとしているヒマなどないのです。あー、いそがしい。

そうだ！ みんなにお知らせをしよう。「アネット再び」と「デバステイター」の発売日が変わりました。これは、よいソフトにしようというスタッフの思いだから、みんな許してネ。（こもも）

ゲームアーツ

ＣＳＧ新作発表会では、来場者の中から抽選で各メーカーからのプレゼントが当たります。ゲームアーツでは、今回限定でテレカを作りました（本当にピッタリ限定！です）。「シルフィード（仮）」のテレカがほしい人は、東京か名古屋か大阪のＣＳＧに来て、当たるように神様に祈ってください。P.S.行けない会場の方たちごめんなさい!!

光栄

いよいよ発売迫る「蒼き狼と白き牝鹿・元朝秘史」ですが、その後すぐ発売される「三國志III<MEGA-CD版>」にもご注目ください。シナリオごとのオープニングアニメは、ファンなら号泣もの（もちろんウレシ涙）。また、武将データファイルや別売されているＣＤの曲も収録され、さらにシナリオも１本追加されていますよ。これは見逃せません！

コンパイル

みんな、テレビで「ぷよぷよ」のＣＭを見てくれたかな？ 今度はＰＣ98シリーズで「ぷよぷよ」だ〜！ もうすぐ発売で価格は7,800円だ。他の「ぷよぷよ」と違う点は、「なぞなぞぷよぷよ」といった詰めぷよがついている点と、それにナント４コマ漫画の単行本までついてくるぞ！ ゲームで頭を使った後は、４コマ漫画でリフレッシュだ！ byくに

シュールド・ウェーブ

もう３月。６月のおもちゃショーの準備が早くも始まってます。今年もシュールド・ウェーブは、セガブースでみなさんを待ってま〜す（すいません、ちょっと先の話だったけど）実は「ポップンランド」の開発がちょっと遅れています。その時には、絶対、絶対、みなさんにプレイしてもらえるようになっていますので、お楽しみに。（ホッタ）

データウエスト

読者の皆様こんにちは。「ＡＹＡ」はいかがでしたか？ ハッキリ言ってＤＡＰＳの実力はあんなモノではないですよ。「ＡＹＡ」ではＤＡＰＳの実力の60％くらいかな？しか出してないので、これから続編が出るたびにすごくなっていくこと間違いなしですぞ。その続編については、そのうち本誌で発表するので期待していてください。

日本物産

いやー、やっと正式にロータスへのスポンサードがまとまりましたよ。今回はバブル崩壊とかで、いろいろ言われましたけど、ウチはバブルで儲けたわけじゃないしネ。応援してくれるユーザーの方も多かったので、今年もスポンサードすることになりました。ミカちゃんとの別離は悲しかったけど、ボクはもう立ち直ったので安心してください。（みうみう）

ビック東海

今般ご披露せんとする新タイトルは、アクションゲームの王道を電車道の如くツッパリ通す（脱帽！）、その名も「タイムドミネーター」である。世界同時発売は夏頃を目標に、全世界のバイヤー達と調整中。よく身を清め、お足（銭のこと）を貯めて、地球静止!?の日を待ってくだされ!!「バトルマニア２」はまだかと言われても「まだ」なのだ。（トシ）

ヒューマン

これをお読みのみなさんは「アルスラーン戦記はどうした」とお思いでしょうが、あと少しお時間をください。けっして隠しているわけではないのです。

ナルサスが「もうちょっと待ちましょう」と言うので、それにしたがっているだけなのです。だからもう少し待ってください。

メサイヤ

らんま1/2は紹介記事でフィルムストーリーができてしまうほど、映像的にビデオ並み。動きや画面の切り替わりもスピーディーでよろし。そんな本格的フルアニメーションアドベンチャーのソフトがいっぱい出てくると華やかだなあ。MEGA-CDも他機種のようにお姉ちゃんゲームが猛威を奮うことになるのかなあ。うーん嬉しいような寂しいような…。（キ）

マイクロキャビン

う〜風邪をひいてしまったのです（この原稿を書いているのはまだ２月なのです）。今年の風邪はベリーきつい！ みんなも気をつけよう。

それはさておき、「幻影都市」です。風邪をさらにこじらす……じゃなかった、ふき飛ばす強力なサイバーパンクＲＰＧの「幻影都市」。メガドラユーザー必見の本格派ＲＰＧですので、期待してネ。

RIOT

みなさんが心待ちにしているMEGA-CDソフト、「Ａランクサンダー」と「サイボーグ009」の発売日が延びてしまいました。「またかよー」と言うみなさんのお怒りの声が聞こえてきそうで本当に申し訳ございません。良いものをみなさんにお届けできることをお約束いたしますので今しばらくお待ちくださいませ。

（バイオライダーたかを）

★このページは各ソフトメーカーさんに発売間近のソフトのＰＲや今後の戦略などを大マジメに（？）言ってもらうページです。うちにも言わせろ！ というメーカーさんがいらっしゃったら、ドンドン『ＢＥメガ』編集部にいってきてくださいね。

お買い得一本勝負!

BEメガドッグレース

BE MEGA DOG RACE IS VERY USEFUL FOR BUYING NEW RELEASE MD CD G.G. SOFT

今月はOLIX光治が長期休暇旅行に出かけているため、急きょピンチヒッターのロンドン小林が登場なのだ。びーぷるランドの“4コマぎーち”同様、某誌で顔の知られたヤツだから、腕のほうも確かだぞ。G.G.ページも担当しているからヨロシクしてやってね。

ACT…アクション
SHT…シューティング
RPG…ロールプレイング
ADV…アドベンチャー
SLG…シミュレーション
SPT…スポーツ
RAC…レース
PUZ…パズル
TAB…テーブル
A・RPG…アクションロールプレイング
PIN…ピンボール
QIZ…クイズ
ETC…その他

このコーナーの見方

オッズは10段階評価。4人の審査員のオッズの平均点で犬を走らせています。犬ゲージに多くの犬が並んでいるほうが総合評価は高いこととなります。なお、このコーナーは完成品、および80%以上のサンプルバージョンで評価しています。最終的な購入の判断は読者の皆さん自身ですので、「違うじゃない!」と言われても困ります。1つの「参考意見」として考えてください。

	1枠	2枠
発売日	3月19日発売	3月25日発売
タイトル	スプラッターハウス PART3	蒼き狼と白き牝鹿 元朝秘史
データ	ナムコ/6,800円/ACT/16M	光栄/11,800円/SLG/10M
	パスワード制/1人プレイのみ	バックアップ(1)/2人同時プレイあり
紹介	おなじみの怪奇ホラーグロゲロアクションが16メガの容量を駆使し、超パワーアップして帰ってきた。究極邪神から妻と息子を取り返せ!	テムジン、チンギス・ハーン、フビライと元朝の興亡を描く、光栄歴史三部作の最新作を移植。3つのシナリオ+α。オルド制は重要な要素。
平均オッズ	6.5	6.5
Game Beginner Girl 青山ようこ 格闘モノの修行をしている毎日ですが、なかなか上達しません(泣)。ウマイ人たちがいろいろ教えてくれるんですが、物覚えが悪いみたい……。でも、始めた頃に比べたら天と地の差だと思うんだけど……。	あいかわらず気持ち悪さではピカイチ(笑)。このシリーズはムズイ印象が強くて苦手意識があったけど、今回はパンチやキックのほかに、つかんだり投げたりできるので結構楽しめます。わざわざ撮ったという取り込み映像も寒気モノだし……。でもゲームは明るいなあ。 **7**	パソコン版でプレイしたときから、なかなか味のあるゲームだなぁと思っていました。光栄SLGの中ではイマイチ地味な気もするのだけれど、モンゴルという独特の世界観や、人気の(?)オルドなど、気に入ればハマること間違いナシですね。初心者でも大丈夫よ。 **6**
Multi Game Master ロンドン小林 OLIXがバカンスに行っちゃっていないので、今月は私が代役を務めることになりました。ふだんはG.G.コーナーの担当ライターなんだけど、たまにはこんなハプニングがあったっていいでしょ?	完全な横スクロール型だったのが、マップを見ながら部屋を駆けめぐるようになったため、全体的に奥行きがついた感じがする。だけどゲーム自体は万人向けな作りになりすぎて、シリーズのウリだったB級ホラーな怖さが薄れている。爽快さはあるが、何か違うぞ…。 **5**	ほかの光栄作品と同様、ゲームシステムはパソコン版とほとんど同じ。ただ、コマンドがアイコン方式になっているので最初はとっつきにくいかもしれない。でも処理スピードはスーファミ版より速いようだし、オルドも凝ってて燃えます。案外遊べる1本だぞ。 **6**
Game Mania Group ハイローラーズ 渋谷だ。スーファミの「スターフォックス」のCMはムカつくが、あれはいいぜ。ポリゴンで、しかもマニアックな操作がいい。セガも出せ、ポリゴンを。軍事用ポリゴン技術を早速フィードバックさせろ。	前作と比べ、格段に操作性が良くなっているが、単なる横スクロール格闘ゲームになってしまった感じもする。でも、ステージ構成や敵キャラはなかなかいいし、リックが変身するのもなんだか気色がよくて楽しませてくれるぜ。ファンだったら買ってみれば。(作) **7**	オルドで一躍有名になったこのシリーズだが、難易度は普通だし、内政とかを細かくいじるタイプじゃないので、4つのシナリオともどもじっくり楽しめるはず。特にオルドは意外と奥深く、退屈しのぎにでも楽しめるのがいいぜ。でもセーブが1つなのは難だな。(作) **7**
General Game User ジャムおじさん 今月は「餓狼伝説」や「真・女神転生」など大きなタイトルの移植が決定して、メガドラユーザーとしては嬉しいよね。オリジナルもいいけど、やっぱり移植だって大切なのだ。今後はもっと早くしてね。	ツラくて固い操作を排除し、流行の格闘ゲームっぽくしたのはファンとしたら賛否両論かな。でもクリアタイムしだいで展開が変わったり、変身できるのはなかなか面白いよね。マップがやや広くて緊迫感に欠ける気もするが、16メガでこの価格はご立派。でも安直? **7**	「信長の野望」を元朝の設定にしたようなゲームだが、一連の光栄作品の中では結構人間臭くて親しみやすい感じはするね。国によって部隊キャラも多彩でなかなか楽しいし、3世代にわたる壮大なシナリオもじっくり味わえる。でもそろそろ新システムもほしいかな。 **7**

3枠

3月26日発売

OutRum 2019

シムス／8,800円／RAC／8M

コンティニュー制　1人プレイのみ

メガドラ版「アウトラン」の移植スタッフが手掛けた近未来タイムトライアルレース。数々のトラップをくぐり抜け、4つのコースを疾駆せよ。

平均オッズ **5.0**

スピード感が結構あって気持ちいいゲームですね。ガードレールのない橋の上(?)はちょっと難しくて、1度落ちるとツライけど、ちょっとやそっとぶつかってもそのまま走れるから、基本的にガンガンにスピードを出していればいいだけ。シンプルなのがいいわよ。 **7**

技術的にも演出的にも過去のレースゲームの殻を破ろうとした意欲的だが、このゲームに「アウトラン」の名前をつけるのはちょっと……。ジャンプ台や立体コースを利用したトラップ群も楽しいけど、イマイチ爽快じゃないんだよね。もうひとひねりあれば……。 **4**

近未来都市の高速道路を疾走する世界観は、個人的に好みだし、トンネル内のアップダウンや立体交差などの表現も技術的には評価できる。だが、自車や建物などに立体感が乏しく、速度に合わせたオートターボのシステムも逆効果でしかない。惜しい1本だ。(渋) **4**

「アウトラン」の移植スタッフが手掛けただけあって、見ためも操作感も「アウトラン」って感じだね。でもコースやBGMの種類に物足りなさを感じるのは僕だけじゃないはず。スタートからゴールまで妙にワンパターンで単調なんだよね。全体的に中途半端。 **5**

4枠

3月26日発売

ドラえもん 夢どろぼうと7人のゴザンス

セガ／6,800円／ACT／4M

コンティニュー制／1人プレイのみ

あのドラえもんがメガドラに初登場。夢どろぼうのワンダラスと、7人の手下ゴザンスたちに奪われた夢を子供たちに取り戻せ。文具セットつき。

平均オッズ **5.0**

お子様向け…なのかもしれないけれど、そこは永遠の人気者ドラえもん。あっちむいてホイやイス取りゲームなど、大人でも思わず童心に帰ってしまうような楽しい仕掛けがたくさんあります。ドラえもんがイマイチかわいくないけど、誰でも遊べていいんじゃない? **7**

最初の占いに答えると、難易度を自動的に調整してくれるっていうアイデアは面白いが、基本的に穴落ちが多い面構成や最後以外すべてあっちむいてホイで勝負のボス対決など、どうもあんまりって感じだ。敵の合成音も素人ぽくてヤだしなあ。全体的に不満が残るデキ。 **4**

アレクの天空魔城の再来って感じ。ジャンケンするところまで似てるしね。ドラえもんという題材のわりに、パーマンなんかのアイテムが出たりして、イマイチドラえもんらしくないのも気になるな。大山のぶ代の声はいいけどバランスが悪いし。絵もイマイチ。(超) **5**

細かい技もあったりしていろいろ見せようとしているのはわからなくもないが、単調な展開の繰り返しや下の見にくいマップなど、気になる部分のほうが多いのは残念。どうせならのび太などほかのキャラの活躍もほしかったかな。藤子っぽくない敵キャラも引っかかる。 **5**

5枠

4月2日発売

NBAプロバスケットボール ブルズVSレイカーズ

EAビクター／8,900円／SPT／8M

パスワード制　2人対戦プレイあり

ジェネシスも好評のバスケットゲームを移植。NBA公認により東西各8チーム+オールスター2チームのデータを網羅。リプレイ機能つき。

平均オッズ **6.25**

スピード感はあまりないけれど、操作が簡単なので結構落ち着いてプレイできるのがいいですね。選手データも如実にゲームに反映されて出てくるから、選手を把握してないと勝てないし…。引退したマジック・ジョンソンもいるからファンには嬉しい1本なんじゃない。 **6**

本格派であることはわかる。選手が実名で身長まで細かく設定されていたり、ダンクなどのさまざまなシュートを見せてくれるのも結構楽しい。ただ、選手がたくさん集まるとゴチャゴチャして非常に見にくいのは難点。NBAマニアにはオススメだが、ほかは……? **7**

どのハードを見てもバスケゲームって作るのが難しいとわかるが、こいつはジェネシスじゃファミタスみたいなメジャーなシリーズだったりする。ゲーム自体の見せ方は古いから賛否があるだろうが、NBA公認は要チェックだ。でも日本ではイマイチかな。(超) **5**

つい最近出た「ドリームチームUSA」と内容はほとんど同じ。要はデータとタイトルなんかが変わっているだけといえばおしまいなんだけど、さすがに公認データを使っているだけに、こっちのほうが良くできてる。派手な演出はないけど、堅実なデキの1本だ。 **7**

6枠

3月19日発売

ウルフチャイルド

ビクター音産／8,800円／ACT／CD

コンティニュー制／1人プレイのみ

イギリスコアデザイン社開発の横スクロールアクション。南太平洋の孤島を舞台に青年ソウルがウルフチャイルドとなりテロ組織キメラに挑む。

平均オッズ **5.75**

なにやら怪しいアクション(笑)。狼男に変身すると、超ツヨくなってしまうので、その間はラクラク進めるのですが、人間の時は急に難しくなってしまうのね。でも、変身時の「アォーン」っていう叫び声は結構お気に入り。敵がワラワラ出てくるのがイヤだけど……。 **6**

なんとなくシャドーオブザビーストを思い出させる海外作品。主人公はメチャクチャ弱いし、見えないところから敵は攻撃してくるしと、海外ゲームならではのシビアさが味わえる。難易度はかなり高いけど、変身後の攻撃力が気持ち良くてついつい遊んでしまうぞ。 **7**

それなりに面白いしサクサク進むけど、ステージが単調でむやみに長いからなんか平凡なんだよな。グラフィックも操作性もイマイチだし、CDなのに敵の種類も少ないときてる。日本のゲームに合わせようとしているが、それがアダになってるぜ。面も少ない。(作) **5**

はじめに入っているデモがアメコミ調でなかなか面白いんだけど、ゲームのほうはどうも地味な感じがするね。死んで覚えろ的な敵の配置や、同じ雰囲気が続く面構成もイマイチウケが悪いと思う。人間の時の殴りの当りももう少ししっかりしていればね。う〜む残念。 **5**

7枠

3月26日発売

アネット再び

ウルフ・チーム 7,800円 ACT／CD

コンティニュー制 1人プレイのみ

ウルフ・チームの定番「アーネスト・エバンス」シリーズ最新作は、アネットが主役のアクションゲーム。20歳になったアネットが再び戦いに。

平均オッズ 4.75

気合いの入ったアニメはサスガ。アネットはカワイイし、おまけに美形キャラがビシバシ登場するので、好きな人にはこたえられないんじゃないかな？ でも、1人でしかプレイできないとか、技が少ないとかいう点は物足りない感じ。全体的にムズイしなあ。 **7**

いかにも売れセン路線を狙ったアネット2作目。はやりの〝格闘モノ〟＋〝女の子(アネット)のビジュアルシーン〟という、まさに黄金パターンなのだが、ビジュアルシーンはともかく、肝心なゲームは操作性がよくない。なぜかみんなツルツル滑るし…。でも声はいい？ **4**

いくら流行りだからっていきなり格闘モノにしてしまうのはどうかと思う。ゲームシステムだけなら前作のほうがぜんぜん良かったからね。ビジュアルシーンも前より増えたが、絵柄が変わってるしあんまり嬉しくないし……。お決まりの主題歌もイマイチ。(超) **4**

見ためが「ゴールデンアックス」っぽくて、アネットの動きもなかなか素早いんだけど、敵や自キャラのリアクションが妙にスローモーでいけないね。キャラの声が生っぽいのにはちょっと驚かされたが、1ミスで戻されるのはやっぱりヒドイ。魔法も派手さに欠ける。 **4**

8枠

3月26日発売

ジャガーXJ220

ビクター音産 8,800円 RAC／CD

バックアップ(4) 2人同時プレイあり

驚異的な性能を誇るコンセプトカージャガーXJ220に乗り込み、精鋭が集う世界16カ国のレースに勝利をおさめろ。コースエディットも可能。

平均オッズ 6.75

ジャガーという車はあまり知らないのですが、渋くて美しい走りを見てるとドンドンこの世界に引き込まれていくんですよね。操作も簡単だし、背景もキレイだから、気軽に楽しめるのも魅力です。派手さはあまりないけど、細かいとこまでよくできた秀作ですよ。 **7**

オーソドックスなレースゲームだけど、ライバル車とのカーチェイスのバランスが絶妙で（ズルがない)、結構楽しませてくれる。ハウスノリのBGMも豊富でうまくマッチしているし、背景の描き込みもたいしたもの。でも2人同時上下プレイは、チョイと遅いかな？ **6**

オープニングの砂漠のシーンはなかなかカッコいいし、ゲーム中の演出もなんとなくアウトランしてて雰囲気がいい。ただ、短いコースを周回するため飽きがやや早いかも。非現実的なゲームっぽい速さを追求するより、リアルな走りを求める人にはオススメだ。(超) **6**

最近はF1ものばかりだったレースゲームだが、これは久しぶりに走りを楽しませてくれる1本だね。背景や車の挙動など、基本的な部分が非常にしっかり作られているし、ゲームモードも意外と自由度が高くて楽しめる。コースエディットもあるから長く遊べそう。 **8**

9枠

3月26日発売

ファイナルファイトCD

セガ 8,800円 ACT／CD

コンティニュー制 2人同時プレイ可能

あの格闘ゲームの名作がカプコン全面協力のもと完全移植。ガイ、コーディー、ハガーがマッドギアに立ち向かう。タイムアタックモードつき。

平均オッズ 7.25

思ったよりずっと、アーケードに近いデキだったので、ホッとしました（ジェシカのセクシーなシーンもあったしね）。動きも速いし、アレンジBGMもまずまずです。でも一番嬉しいのは2人同時プレイができるってこと。殴りモノの名作だから、やっぱキープだね。 **7**

色数が若干少ないとか、ゲーム自体に古さを感じるなんて声もあるけど、まずは今月出た〝格闘モノ〟の中ではピカイチのデキでしょう。吊革ひとつ動くにしてもホント頑張ってるなぁと感じさせてくれます。とりあえずスーファミ版よりも完成度は高いから買いだぞ。 **8**

ガイも最初からいるし、キャラの大きさや動きもゲーセンとほとんど同じだ。また削られたシーンやポイズンらの半チチも再現しアーケードの攻略法までそのまま使えるときてる。だがやっぱり〝いまさら感〟がつきまとうのも確か。懐かしがるには早いのだが。(渋) **6**

前回の「ニンジャ」に続いてファンには嬉しい移植だね。オープニングに違和感を感じなくもないが、2人プレイで遊べばまだまだ楽しいことに気づくはず。キャラの声や各演出も丁寧に移植されてるからじっくり堪能してほしいな。でもタイムアタックはイマイチ？ **8**

10枠

3月27日発売

三國志Ⅲ〈MEGA-CD版〉

光栄 14,800円 SLG／CD

バックアップ(3) 8人まで対戦可能

光栄シミュレーションの決定版「三國志Ⅲ」がMEGA-CD用になって再度登場。武将データファイル、音楽CD収録のほか、新シナリオも追加。

平均オッズ 6.75

あの三國志にアニメーションが入ると聞いてビックリ。アニメ調の絵だったらどうしよう…なんて不安でしたが、渋い絵柄でなかなかゲームにマッチしていました。音楽集のCDも入れてしまったり、シナリオも1本追加されたりと、まさにMEGA-CDらしい1本です。 **8**

システム自体はそのまま移植しているのだが、それに付加価値をうまくつけてた1本に仕上がっているぞ。アニメーションしまくりといった見ためのハデさではなく、武将ファイルや新シナリオなど実用的なオマケをつけてきているのは好感が持てるね。ファン必携だ。 **7**

オマケの要素はそれなりに嬉しいが、アニメはあまりセンスが良くないし、システムもまったく変わってないなど根本的な部分で気になる点も多い。CDなんだから値段も安くしてくれてもいいと思うのだが……。どうせなら三部作のセットのほうが嬉しいよね。(超) **5**

値段に関してはいろいろ見方があると思うけど、とりあえず武将ファイルや音楽CDなどをマルチメディア的に取り込んでいる点は、試験的な意味でもいいアイデアだと思う。「三國志Ⅲ」自体もいいゲームだから、ファンには嬉しい1本だろう。他作品の対応も期待。 **7**

11枠

3月19日発売

ぷよぷよ

セガ／3,500円／PUZ／2M

コンティニュー制／2人通信対戦あり

ゲームセンターやメガドラで人気爆発中の「ぷよぷよ」がゲームギアにも登場。おなじみのモードに加え、今回は「なぞなぞ」モードもあるぞ。

平均オッズ 7.25

メガドラ版はもちろん買って家で遊んでいるんですけど、ゲーセンでもついつい遊んでしまうんですよね（本当だよ）。で、G.G.版だけど、ぷよたちがやや固い感じがするのはちょっと悲しいな。でも面白さは同じで安心です。おなじみのBGMだって頑張ってるよ。 **8**

16人の対戦キャラや思考など、メガドラ版とほぼ同じ仕様なのがウレシイ。白熱間違いなしの通信プレイもあるので、G.G.野郎は買いでしょう。注目のなぞなぞぷよぷよは、運の要素でクリアする面があるのが、ちょっと惜しいかな。でも30面もあるから楽しめるぞ。 **6**

グラフィックや音声の劣化は隠しようのない事実。あの〝ぷよぷよ感〟は望めはしないが、面白さは確実に表現されていて○。特に初めてついたなぞぷよは病みつきになるぞ。家庭用ハンディ機で出るのはこれだけだろうから、G.G.ユーザーは押えておくべし。（超） **8**

各面のデモや声が入っていなかったり、操作が結構ツラかったりと、メガドラに比べてキツイ部分もあるけど、基本的な面白さはちゃんと移植されてるのが嬉しいね。メガドラ版を持ってれば無理して買うのはもったいないけど、なぞぷよのエンディングは必見だよ。 **7**

12枠

3月26日発売

ミッキーマウスの魔法のクリスタル

セガ／3,800円／ACT／4M

コンティニュー制／1人プレイのみ

おなじみ世界のアイドルミッキーマウスがゲームギアに再び登場。奪われた魔法のクリスタルを取り返すため、ミッキーが悪霊に立ち向かう。

平均オッズ 6.5

さすがはディズニーもの。G.G.とは思えないほどグラフィックがキレイですね。アクション自体はそれほど難しくはないけれど、パズル的な要素が多くて、結構頭を使います。私なんか1面から考えさせられてしまったりして……。指と頭の体操にちょうどいいかな。 **8**

基本的に前作の続編なので、ゲーム内容についてはあまり目新しいものはない。が、グラフィックの美しさは必見モノ。背景、キャラクターともに、G.G.ソフトの中ではトップクラスだろう。ダテに4メガ使ってないって感じだ。バランスもいいから買ってもいいぞ。 **6**

ミッキーの動きがなかなかよくて、見ていてもそれなりに楽しいのがいいぜ。だが、実際遊んでみると操作がややキツくて、結構苦労する場面が多い。グラフィックは丁寧に描かれているし、ステージ構成もなかなか楽しいだけに、もう少し操作性が良ければな。（作） **5**

前作の「キャッスルイリュージョン」もたいしたデキだったけど、今度はいきなりグラフィックの良さを見せつけてくれるね。物を投げて足場を作るシステムは、あいかわらずうまく採用されてるし、ミッキーのかわいさもさらに磨きがかかってる。買って損はないぞ。 **7**

from BEメガ編集部

3月は例年各社の決算期ということもあって、本数が多くなる月なんだけど、今年はいつもに比べるとソフトの数が少ない感じかな。でも、ジャンルや内容は多彩なラインナップになってるから、買うほうとしたら嬉しいよね。ちなみに「GODS」や「デバステイター」は来月ね。

RPGが欲しいよぉ！

最近格闘モノが気に入っている私としては「ファイナルファイト」の移植がなかなか良くできていたと思います。とりあえずオススメでしょう。「アネット」は、この手のものが好きだという人に……。「OutRun2019」は、家庭用ゲームとしてはかなりのスピード感が味わえると思います。「ぷよぷよ」はゲーム自体の面白さはあいかわらず◎なので、G.G.ユーザーは買ってもいいでしょう。う〜ん、満足満足。

殴り合いはカンベン？

メーカーさんには悪いけど、今月の格闘モノやレースゲームなど似たジャンルのゲームが多く出たので選ぶほうは結構ラクでした。で、オススメはやっぱり「ファイナルファイトCD」。ただ、本音を言うと格闘モノはもういいって感じもするけどね……。あと、好き嫌いがはっきりわかれるけど「ウルフチャイルド」は海外モノならではの味があってイイです。安くなったら買っていいかも？「ぷよぷよ」も完成度が高くて◎。

多すぎちゃって困るの

戦う雛人形の作山軍曹だぜ。今月は本数が結構あるが、各ジャンルでバランスよく出てるな。この中でのイチオシはやっぱ「ファイナルファイトCD」だろう。個人的にはよくここまでやった、偉いぜセガと褒めてやりたいぜ。レースもの2本については「ジャガー」のほうが玄人好みだな。他ではイロモノ（失敬！）で「ドラえもん」と「GGぷよぷよ」が注目だぜ。怖いのが好きなヤツは「スプラッター3」がいい感じだ。

移植ゲーム万歳かな？

今月は移植ゲームからオリジナル作品まで、豊富にそろった感じだけど、なんといっても「ファイナルファイトCD」が目玉かな。もう少し移植が早ければ…なんてヤボなことは言わないで、とりあえず今後の移植大作登場への試金石になることを願いたいね。そのほかで気に入ったのは「ジャガー」「ぷよぷよ」かな。特に「ジャガー」は職人芸っぽさを感じる秀作だ。レースマニアは要チェックだぞ。

読者参加型企画 BEメガ読者レース Vol.25

JUDGMENT OF THE READER BY THE READER FOR THE READER

このコーナーはすべてのメガドラソフトを読者の方々に10段階で再評価（再評点）してもらい、全投票者の平均点を誌上で公開しようというものです。投票者の方にはピックアップしたゲームの評論家になってもらい、そのゲームの批評をする権利も与えられます。競馬新聞のようなノリで、皆さんのソフト購入にお役立てください。＊各ゲームは投票者が10名以上集まった時点でオッズ表に登場します。組織投票防止のため、応募券制度を採用しています。読者の方々の投票によってオッズはリアルタイムに変化しますので、ふるってご参加ください。（今月号の締切は4月4日、当日消印有効です）。

オッズ表A

※このオッズ表は各ゲームごとに全投票者の累計平均点を小数点第4位まで（5位切捨て）表示してあります。読者平均点が同点の場合は、過去の本誌の評価の高いものを上位にしてあります。

順位	前回	ソフト名	ジャンル	全投票平均
1	―	ベアナックルII 死闘への鎮魂歌	ACT	9.2317
2	1	ソニック・ザ・ヘッジホッグ2	ACT	9.1452
3	2	ぷよぷよ	PUZ	9.1357
4	2	ぎゅわんぶらあ自己中心派2激闘/東京マージャンランド編	TAB	8.9791
5	6	アドバンスド大戦略 ―ドイツ電撃作戦―	SLG	8.8553
6	5	LUNAR THE SILVER STAR	RPG	8.8539
7	4	ランドストーカー～皇帝の財宝～	A・RPG	8.8269
8	8	シャイニング・フォース	RPG	8.8228
9	7	三國志III	SLG	8.7603
10	9	天下布武　英雄たちの咆哮	SLG	8.6738
11	10	ソニック・ザ・ヘッジホッグ	ACT	8.6417
12	11	ラングリッサー	SLG	8.6283
13	12	THUNDER FORCE IV	SHT	8.578
14	14	ロードブラスターFX	RAC	8.5129
15	13	スーパーファンタジーゾーン	SHT	8.4937
16	15	チェルノブ	ACT	8.3875
17	27	タイムギャル	ACT	8.375
18	16	アイ ラブ! ミッキーマウス! ふしぎのお城大冒険	ACT	8.3658
19	17	レッスルボール	SPT	8.3501
20	18	信長の野望・武将風雲録	SLG	8.3444
21	20	炎の闘球児ドッジ弾平	SPT	8.3185
22	23	ふしぎの海のナディア	ADV	8.3111
23	19	レンタヒーロー	A・RPG	8.3096
24	24	THUNDER FORCE III	SHT	8.303
25	25	武者アレスタ	SHT	8.2996
26	28	鋼鉄帝国	SHT	8.2598
27	29	魔法の少女シルキーリップ	ADV	8.2212
28	30	アリシア ドラグーン	ACT	8.2148
29	32	サンダーストームFX	SHT	8.1943
30	31	ライズ オブ ザ ドラゴン ブレイド・ハンター・ミステリー	ADV	8.1894
31	26	提督の決断	SLG	8.1875
32	33	ワンダーボーイV　モンスターワールドIII	ACT	8.1542
33	34	ぎゅわんぶらあ自己中心派　片山まさゆきの麻雀道場	TAB	8.1436
34	35	スーパーモナコGP	RAC	8.125
35	36	スタークルーザー	ADV	8.1172
36	22	ダイナブラザーズ	SLG	8.1111
37	―	カプコンのクイズ殿様の野望	QIZ	8.1052
38	―	ロード・ラッシュ	RAC	8.1031
39	38	ベアナックル	ACT	8.1024
40	37	三國志II	SLG	8.1015

オッズ表A・B寸評

まずは、大作、優良作のA表に中堅良作のB表の動きだが、今月はなんと初登場の「ベアナックルII」が、大番狂わせの1位奪取という結果となり、上位3強が3カ月連続めまぐるしい展開を見せているのだ。こうなってくると、来月以降のトップはさらに読めない状況だぞ。はたして「ソニック2」の奪冠はなるのか？　はたまた思わぬ伏兵が飛び出すか？　当分は良作ラッシュで上位陣は燃えるぞ!!

※赤字のソフトは今回オッズ表に初登場したゲームです。
※緑字のソフトはMEGA-CD用ソフトです。

◎本命馬紹介 予想以上の面白さ!!

1着 前回― ベアナックルII 死闘への鎮魂歌

セガ／'93・1・14
7,800円／ACT／16M

全投票平均点	9.2317
本誌の平均点	8.5

“セガの続編に名作なし”のジンクスを見事に打ち破る会心作！　前評判がイマイチだったので心配していたが、これほど面白いとは！　ブレイズも色っぽいからユーザーなら絶対買いだ!!（宮城県・田中賢治・17歳）前作のキャラのチマチマ感がなくなり、必殺技もド派手でカッコイイ。古代サウンドも最高!!　オリジナリティがないような気もするけど、爽快感と完成度は高いのでGOOD。（大阪府・田中宏政・14歳）展開がやや単調だし、パクリ技も気になる。色替えもイヤ。（千葉県・中嶋稔・20歳）
★大方の予想を裏切っていきなり1位！　前作は超えた!!

✖ハズレ馬券紹介 ガンバレ、マーバ！

237着 前回― 機動警察パトレイバー 98式起動せよ！

マーバ／'92・10・23
7,800円／ADV／4M、B・2

全投票平均点	4.75
本誌の平均点	5.5

待ちに待った鳴り物入りソフトだが、絵は貧弱だし、序盤のデタラメな戦闘バランスも最悪。苦労した末のエンディングもしっくりこないものがあった。（大阪府・福本泰延・19歳）アドベンチャーのわりには謎解きがパッとせず、ほとんど無意味な戦闘の繰り返しになってすごく腹が立つ。あのデカいダンジョンにもげんなり。ファンでも許しがたいソフトだ。（埼玉県・手島大・18歳）シナリオは悪くないけど、蛇足なRPG要素にキャラも似てないときてる。何だか……。（秋田県・小玉垣・18歳）
★MD初期からの期待作だったけど、今後に期待かな？

△対抗穴馬紹介 それなりの実力はあるけれど、ちょっと“拾いもの”っぽい味のする「対抗穴馬」だ。

37着 前回― カプコンのクイズ殿様の野望

シムス／'92・12・25
7,800円／QIZ／CD

全投票平均点	8.1052
本誌の平均点	7.25

発売までに結構時間がかかっているだけあって、デキのほうは良い。とくにグラフィックや音楽はアーケードの雰囲気を崩さずよくまとまっている。たまに同じ問題が出るのと男の武将の声が同じなのはいただけないが、対戦を含め十分楽しめるぞ。（東京都・M・S・19歳）他のクイズに比べてとても親切にできてるし、国盗りのSLG要素が入っているから、後半はとてもハラハラする。熱いぞ。（長野県・清水一樹・17歳）1回クリアするのに2時間もかかるのは困る。（北海道・砂田周治・19歳）
★全問肉声出題がグッド。でもアニメ問題がやや多い？

38着 前回― ロード・ラッシュ

EAビクター／'92・11・20
7,800円／RAC／8M

全投票平均点	8.1031
本誌の平均点	7.0

相手と殴りあうわ、転倒したら容赦なく他車にひかれるわの過激さが、とにかく魅力。道路なども遠くのほうまで遠近感がありスムーズで良い。（神奈川県・荒野健彦・18歳）コースのうねうね感がうまく表現されてるし、バイクの操縦感覚もかなり実車に近くて楽しいものがある。ただ、コースごとの特徴があまりないような気が…。（北海道・小森秀勝・22歳）たまにやるには面白いが、すぐに飽きる。バイクの種類が少ないのも残念な感じ。いかにもアメリカンなゲーム。（北海道・秋山満・17歳）
★意外に遊べる過激レースもの。大ジャンプも爽快だぞ。

●その他欄外 シブい味はあるものの、ちょっと目立たなかった中堅2本。ようやく10票獲得で登場だ。

60着 前回― ランパート

テンゲン／'92・12・11
6,800円／SLG／4M

読者	7.8
本誌	7.25

アーケード版のほうを移植してくれたのは本当にナイス。理解すれば対戦も熱すぎるくらい面白い。でも1人でやると少々かったるいし、マップももう少しほしかったところ。断頭台の効果音は通好みだ。（大阪府・斎藤雅史・21歳）

62着 前回― キングサーモン

ホット・ビィ／'92・9・25
6,800円／SLG／4M

読者	7.7857
本誌	6.25

じっくりと釣りをする気分や、釣り上げた瞬間の感動はそれなりのものを味わえるが、グラフィックがショボかったり、展開がワンパターンだったりしてイマイチ楽しめない。もう少し駆け引きがあればね。（東京都・柴田浩一・20歳）

【場外馬券場1】まずは毎度恒例のオッズ予想ゲームの結果発表をするぞ。前回登場した「ミッキー＆ドナルド」のオッズは、欄外予想屋とかなり近い8.3125だった（初登場時）けど、愛媛県の和氣寛樹くんは下1ケタ違いの8.3126だったのだ。ソフト1本だ。

○対抗中堅馬紹介

血統はいいが、やっぱり中堅に収まった「対抗中堅」2本。ためしに押さえるのも良し？

65着　前回 —　CRYING〜亜生命戦争〜

セガ／'92・10・30
6,800円／SHT／8M

全投票平均点	7.7368
本誌の平均点	6.25

むやみにバラまかれる弾、カタい敵、一部手抜きっぽい背景など気になる部分も多いが、引きずり込まれるような独特の雰囲気を持つ世界観や不気味なBGMなど、非常に目を引く要素も多い。エンディングは情けないが、妙にハマるゲームだ。（大阪府・松崎智則・19歳）コンティニューを前提としたような難易度や、何の前兆もなく前後から現れる敵など、バランス的にヒドイものがある。オプションさえもう少しまともに動いてくれれば、かなり良くなったはずなのに……。（愛知県・骨凡太・18歳）
★少々雑だが、怪奇なノリとリアルでグロい敵は必見!?

70着　前回 —　T.M.N.T. リターン オブ ザ シュレッダー

コナミ／'92・12・22
6,800円／ACT／8M

全投票平均点	7.6842
本誌の平均点	6.75

ステージ数や敵キャラの種類が少なく、新鮮さはないが、技が豊富で操作性も良好なところはサスガといった感じ。手軽に楽しめるし、価格も低めで良い。（群馬県・関浩昭）BGMはいいのだが、ボスがどれも同じような攻撃で勝てるのや、敵の使い回しが多いのは×。でもバランスはいい。（北海道・樋口晃規・19歳）とにかく飽きが早すぎる。動きはなかなかいいんだけど、あのエンディングじゃなぁ。（千葉県・高橋勉・16歳）やっぱりあの拡大投げがほしかったところだ。（東京都・打越義一・14歳）
★コナミ参入第1弾は普通のデキ？　今度は大物を期待？

▲単穴馬紹介

ようやく登場した犬ゲー1本と年末年始の新作3本。どうもイマイチな「単穴」だ。

124着　前回 —　AYAサイキック・ディテクティヴ シリーズ Vol.3

データウエスト／'93・1・3
7,600円／VCS／CD

全投票平均点	7.0
本誌の平均点	5.5

各誌の評価とはうってかわって、とても楽しめた。デジコミではないのでトラップもあるが、それほど難しくはなかったし、なにより終盤の展開がスゴイ！　まさに夢に出そうなほどの怖さとはこのことだ。でも、BGMが大きくて、音声が若干聞き取りづらいのは残念。（神奈川県・川畑大樹・25歳）雰囲気などはいいのだが、システムが古臭くて、かったるい。ウリのDAPSもたいしたことがなかったし、結局ラストの部分以外、どうでも良かったりするのは悲しい。（岡山県・ニヤリ・17歳）
★お色気全面カットは残念。いきなり3作目も賛否あり。

139着　前回 —　ワンダードッグ

ビクター音産／'92・9・25
7,200円／ACT／CD

全投票平均点	6.8
本誌の平均点	5.0

全体的に楽しく親切で操作性も良い。しかし、イジワルな仕掛けが多く、ボスキャラも迫力のわりに弱すぎる。そこそこ遊べるから、ク○ゲーじゃないぞ。（大阪府・ドクロ・14歳）とにかくあのブッとんだオープニングは必見のデキ！　キャラとか、背景とかに海外ソフトの雰囲気が漂っているのは好みが分かれるところだが、ゲーム自体は普通のアクションて感じ。なんかイマイチ物足りないなあ。（千葉県・西田道男・18歳）悪くはないけど、キャラがブサイクで爽快感がない。（栃木県・川西元春）
★半年ぶりにランクイン。カワイくないのが玉にキズ？

146着　前回 —　R.B.I.4ベースボール

テンゲン／'92・12・18
7,800円／SPT／8M

全投票平均点	6.727
本誌の平均点	6.25

グラフィックはなかなかいいが、BGMが貧弱でイマイチ。実名になったとはいえ、素材が大リーグなのであまり知らない人には、どうでもいいって感じがする。盗塁が決まりやすい、ホームラン時の演出が地味、内野ゴロが内野安打になりやすいなど、気になる点のほうにキリがないのは残念。ゲーム内容がマニュアルのノリに負けているぞ（笑）。（東京都・荒井宏興・22歳）とにかく球場が広くて守りにくい。そのくせコールドがないのはゲームとしてどうかと思うが…。（埼玉県・松原友泰・17歳）
★テンゲンらしい豪快な野球。乱入モードはイカスかも。

157着　前回 —　アフターバーナーIII

CRI／'92・12・18
6,800円／SHT／CD

全投票平均点	6.5833
本誌の平均点	4.75

シューティング独特の緊迫感がイマイチ感じられず、〝無意味に向かってくる敵機をただ撃つだけ〟のゲームになってしまっている。BGMも変にアレンジしすぎて雰囲気が壊れてるし……。「アフターバーナー」とは別物と考えるべし。（大阪府・児玉誠・21歳）「G-LOC」の移植のくせに「III」を名乗るはズルイ。展開が単調なのでキャンペーンモードでもほしかったところ。でもBGMをCDとして聴けるのは大賛成!!（神奈川県・西本那治）地上物や爆発がヒドすぎる。（東京都・鎌田光宣・16歳）
★移植度自体はまあまあだけど、ゲーム性はイマイチ…。

場外馬券場　馬主の声

●「ベアナックル」が出続ければ、ブレイズはVあたりで全裸になりそうだ。（東京都・河野伸二・18歳）
●「ぷよぷよ」の後に「コラムス」をやると、ミョーに〝固い〟気がする。（秋田県・工藤俊助・13歳）
●「ウッドストック」が「ルナ」より声優が多いことを知らない人は多いはずだ。（東京都・遠藤和成・14歳）
●MEGA-CDプラスワンと題して「ストII'」をつければスゲー売れるだろう。（愛知県・林英伸・17歳）
●着順・オッズ予想をする時、どうしても〝謎の予想屋〟を避けてしまう。（三重県・山村真也・14歳）
●海外で任○堂が訴えられると、訴えた人を応援してしまうのは僕だけ？（浪岡町・天内洋平・16歳）

オッズ表B

順位	前回	ソフト名	ジャンル	全投票平均
41	39	ザ・スーパー忍	ACT	8.0935
42	40	デビルクラッシュMD	PIN	8.0579
43	45	バトルマニア	SHT	8.045
44	41	戦場の狼II	ACT	8.0429
45	42	スーパー大戦略	SLG	8.0417
46	21	アイラブ ミッキー&ドナルド ふしぎなマジックボックス	ACT	8.0337
47	43	球界道中記	SPT	8.023
48	44	アウトラン	RAC	8.0156
49	46	まじかる☆タルるートくん	ACT	8.0121
50	47	重装機兵レイノス	ACT	7.9925
51	49	修羅の門	SLG	7.973
52	48	シャイニング&ザ・ダクネス	RPG	7.9317
53	50	ワンダラーズ フロム イース	A・RPG	7.9233
54	51	ジョー・モンタナII スポーツトークフットボール	SPT	7.8977
55	52	ノスタルジア1907	ADV	7.8974
56	53	ジョー・モンタナ　フットボール	SPT	7.8932
57	54	アイルトン・セナ スーパーモナコGPII	RAC	7.8657
58	55	バハムート戦記	SLG	7.8329
59	56	鮫！ 鮫！ 鮫！	SHT	7.8117
60	—	ランパート	SLG	7.8
61	57	グランドスラム	SPT	7.7868
62	—	キングサーモン	SLG	7.7857
63	59	トージャム&アール	ACT	7.7847
64	61	ファンタシースターII 還らざる時の終わりに	RPG	7.7458
65	—	CRYING〜亜生命戦争〜	SHT	7.7368
66	58	マスター・オブ・モンスターズ	SLG	7.7319
67	63	アイラブドナルドダック グルジア王の秘宝	ACT	7.7203
68	62	F1サーカスMD	RAC	7.705
69	65	ソーサリアン	A・RPG	7.7041
70	—	T.M.N.T.リターン オブ ザ シュレッダー	ACT	7.6842
71	66	アフターバーナーII	SHT	7.6729
72	69	ピットファイター	ACT	7.6683
73	64	大航海時代	SLG	7.6666
74	67	ゴールデンアックス	ACT	7.6516
75	68	コラムス	PUZ	7.6436
76	70	大魔界村	ACT	7.6191
77	71	電忍アレスタ	SHT	7.6148
78	73	ゼロウィング	SHT	7.5787
79	72	クルードバスター	ACT	7.5785
80	77	チキチキボーイズ	ACT	7.5714
81	74	ダライアスII	SHT	7.5554
82	83	ブライ 八玉の勇士伝説	RPG	7.5312
83	60	ツインクルテール	SHT	7.5111
84	76	ソーサルキングダム	RPG	7.4968
85	78	エレメンタルマスター	SHT	7.4962
86	80	ヘルツォーク・ツヴァイ	SLG	7.4608
87	79	闘技王キングコロッサス	A・RPG	7.4589
88	75	乱世の覇者	SLG	7.4538
89	85	宇宙戦艦ゴモラ	SHT	7.4354
90	81	スプラッターハウスPART2	ACT	7.4166
91	86	ジノーグ	SHT	7.4101
92	82	紫禁城	PUZ	7.3917
93	84	スピードボール2	SPT	7.3882
94	89	空牙	SHT	7.3849
95	87	グレイランサー	SHT	7.3835
96	88	グラナダ	SHT	7.3825
97	91	エル・ヴィエント	ACT	7.3663
98	90	BLACK HOLE ASSAULT	ACT	7.3561
99	92	ゴールデンアックスII	ACT	7.3294
100	93	ゲイングランド	ACT	7.3189
101	94	スーパーバレーボール	SPT	7.3148

※当オッズ表には基本的にすべてのメガドラソフトを載せていますが、オッズ表に登場するまで（10票集まるまで）に時間のかかるソフトも一部あります。ご了承ください。

お次の発表は前回初登場した「ぷよぷよ」の着順予想の結果だ。なんとあの予想屋と1着違いの結果（3着）となったこの着順予想は、正解者が216名も出るという結果となったのだ。というわけで、この激しい競争率の中から大抽選会の結果、ソフト1本が当たったラッキーな人は、熊本県・木村寛成くん、神奈川県・出島宣夫くん、愛知県・伊藤彰浩くんの3名だぞ。う〜ん。おめでとう。

オッズ表C

※オッズ表のかしこい見方：初登場ソフトのオッズはやや高めになる傾向があります。初登場から2～3ヵ月したほうが、評点はより信頼できるものになります。

順位	前回	ソフト名	ジャンル	全投票平均
102	99	ヴィクセン357	SLG	7.3086
103	96	ストライダー飛竜	ACT	7.2836
104	97	三国志列伝〜乱世の英雄たち	SLG	7.2814
105	95	ミッドナイトレジスタンス	ACT	7.2791
106	107	ペーパーボーイ	ACT	7.2105
107	98	ローリングサンダー2	ACT	7.2014
108	101	アークス・オデッセイ	ACT	7.1937
109	100	忍者武雷伝説	SLG	7.1909
110	102	Hard Drivin'	RAC	7.1843
111	105	エイリアンストーム	ACT	7.1745
112	104	魔王連獅子	ACT	7.1694
113	103	アンデッドライン	ACT	7.147
114	106	ファイティングマスターズ	ACT	7.1121
115	108	デビッドロビンソンバスケットボール	SPT	7.1
116	111	MICHAEL JACKSON'S MOONWALKER	ACT	7.0723
117	112	ワールドカップサッカー	SPT	7.0479
118	109	ファステスト・ワン	RAC	7.0407
119	115	オリンピックゴールド	SPT	7.0377
120	113	ロードブラスターズ	RAC	7.037
121	114	雷電伝説	SHT	7.0299
122	110	ロイヤルブラッド	SLG	7.0052
123	116	ドラゴンズアイ　プラス上海III	PUZ	7.0
124	—	AYA サイキック・ディテクティヴ・シリーズvol.3	VCS	7.0
125	117	THUNDER FORCE II MD	SHT	6.9977
126	120	エアロブラスターズ	SHT	6.9676
127	121	ヘルファイアー	SHT	6.9672
128	119	プロ野球スーパーリーグCD	SPT	6.9367
129	124	バトルゴルファー唯	SPT	6.9285
130	118	ちびまる子ちゃん　わくわくショッピング	TAB	6.9108
131	126	プロ野球スーパーリーグ'91	SPT	6.899
132	125	ガイアレス	SHT	6.8958
133	128	JuJu伝説	ACT	6.8611
134	127	マーベルランド	ACT	6.8608
135	122	TOP PRO GOLF	SPT	6.85
136	130	ギャラクシーフォースII	SHT	6.8315
137	131	雀偵物語	TAB	6.8155
138	132	ソル・フィース	SHT	6.8107
139	—	ワンダードッグ	ACT	6.8
140	133	魔物ハンター妖子　第7の警鐘	ACT	6.7958
141	134	シャドーダンサー	ACT	6.7876
142	138	太平記	SLG	6.7769
143	136	レインボーアイランド エキストラ	ACT	6.7747
144	137	ダイナマイトデューク	ACT	6.7448
145	123	スライムワールド	ACT	6.7272
146	—	R.B.I.4.ベースボール	SPT	6.727
147	140	尾崎直道のスーパーマスターズ	SPT	6.7175
148	142	将棋の星	TAB	6.6923
149	129	ワニワニワールド	ACT	6.6875
150	141	TEL・TELスタジアム	SPT	6.6784
151	135	デトネイター・オーガン	ADV	6.6393
152	144	メガパネル	PUZ	6.629

オッズ表C・D寸評

"まだ許せるC表"に"だいぶ許せないD表"のソフト群だが(笑)、今月は先月登場したソフトが軒並みランクを落として落ち着いてきており、もはや初登場ソフトの墓場と化してきてたりするのだ(いいのかなあ…)。とりあえず目立つところでは、先月の新作「パワーアスリート」「ひょっこりひょうたん」が続落し、「中嶋HERO」がやや回復傾向だ。

その他では、「スライムワールド」「ワニワニ」「ペルシャ」あたりが下落気味だぞ……。要注意。

名馬の厩舎

これに賭ければVサイン!

Written by 渋谷洋一

25R	48着	アウトラン	出走回数	17
親馬	セガ		過去の着順成績	④⑥⑧⑮⑲ 22 26 26 26 28 30 34 34 35 39 42 44
出生日	'91・8・9			
売値	7,000円		本25レースの読者平均オッズ	8.0156
馬場種別	レース			
馬体重	8M		BEメガ編集部の平均オッズ	8.25
騎乗定員	1人プレイのみ			

厩舎情報 アウトランひとくちメモ

セガのメガドラソフト57作目。同社のアーケード体感ゲームの代名詞ともいえるこの「アウトラン」は、あの「スーパーモナコGP」の登場からちょうど1年後に発売され、家庭用機最高の移植を見せつけた。世界各地を模した全15コースと、3+αのBGMを気分次第で選べるシステムは、シンプルながらいまだに新しいものがある。ハイパーオプション(スタート画面時にA11回、B3回、C8回押してオプションに入ると無敵&面セレ可能に)ほかの裏技は自由度満点で良い。

「アウトラン」を初めてゲームセンターでプレイしたのは、7年前。そのときは衝撃だった。ノリのいいサウンドを奏でながら、赤いフェラーリを模した大型きょう体が動く。モニターの中に映し出される粋なテスタロッサのオープンと美しい風景を眺め、金髪の彼女を横に乗せてのクルージングは、それまでのスピードやラップタイムを競うだけのゲームに比べると、とても華やいだ雰囲気があった。…その頃の俺は某編集部に勤めるしがないゲーマー。使いっぱしりによく出かけては、ゲームセンターへ直行。さぼっているという充実感と緊張感の交錯の中でのプレイは、いつもより一入だぜ。そういや気分がいい時は「マジカルサウンドシャワー」や「スプラッシュウェイブ」をよく口ずさんでいたっけな。だが、何より思い出深いのは、その当時本物の赤いテスタロッサを持っていた同じ編集部にくるゲーマー仲間だ。何でも親父が世界でも5本の指に入るベンツのコレクターで、あの名車中の名車、ブガッティも持ってるってんだっていうんだから半端じゃない。テスタロッサの吸気音と排気音を聞いた時には、横にGTOが置いてあったな(三菱のじゃなくフェラーリの)。家がデカくて風呂もデカくて、床暖房で、真冬でもゴキブリがうじゃうじゃいた。そういや、そん時には屋上にヘリポートを作っていたっけなあ。その後、イギリスに行ってしまったが、どうしたんだろう。きっと、ゲームなんかやってないんだろうな。

さてと、そうして5年後の'91年。まだ俺は相も変わらずしがないゲーマーで、適当にあくせく働いていた。そんな時に「アウトラン」がメガドライブで登場した。いや、してしまったと言おうか。ハード差を考慮してやれば、かなりの移植の良さだった。ニトロスタートやギアガチャと呼ばれる荒技までもが再現された仕上がりだった。だが、編集部のギシギシ音のする椅子に、パッド操作の「アウトラン」。ハード差の激しい名作を移植するのは、初めにそれなりのリスクを覚悟しなければならない。

今回の書き手は久々登場のハイローラー元帥渋谷洋一だ。全身エッジの塊。

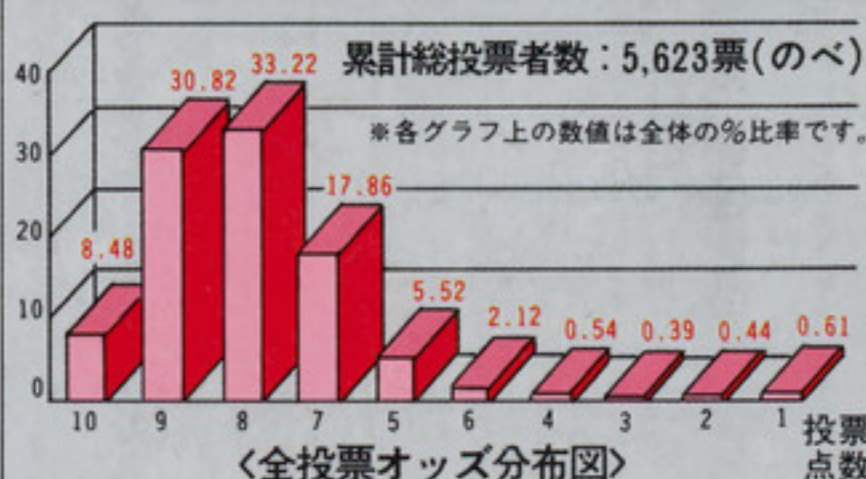
BEメガデータ馬券

1986年の夏にゲームセンターで鮮烈なデビューを飾った「アウトラン」は、幅広い客層に受け入れられ、いまだにファンの多い名作ドライブゲームである。このメガドラ版も読者レース登場以来8点台をずっとキープしており、移植度の良さを証明している。ちなみに移植は系列会社のシムスが携わった。気軽に遊べる数少ない傑作に変わりはないぞ。

累計総投票者数:5,623票(のべ)

※各グラフ上の数値は全体の%比率です。

投票点数	10	9	8	7	5	6	4	3	2	1
%	8.48	30.82	33.22	17.86	5.52	2.12	0.54	0.39	0.44	0.61

〈全投票オッズ分布図〉

読者にまかせろ! アウトラン白黒情報

ゲームセンターで燃えたあの日々を昨日のように甦らせてくれるほど良いデキ!! マジカルサウンドシャワーに、4面の石柱など、どれもよく頑張ってる。気分転換用にいまだに遊べるぞ。(東京都・石井康之・23歳) スーパーイージーモードのおかげで、じっくり走れるのが嬉しい。でも今となっては物足りなさも感じてしまうなぁ……。(愛知県・澤田啓夫・18歳) エンジン音が皆無なのはやっぱり残念。でも、隠れキャラや345km/hのハイパーモードなど、結構遊べて良いぞ。(静岡県・渡部允次・19歳)

移植に関してはほぼ満足のいくデキだけど、新たに追加されたBGMと効果音関係は不満も多いみたい。メガドラユーザーならキープしておきたい1本だぞ。

名馬に送る今月の格言

今度はクラシックでアウトランしてみろ! 追伸、F-1レースに鉄槌を!!(渋谷)

【謎の予想屋ワンチャンス情報局】ワーハッハッハッ! 俺が噂の予想屋様だ。巷じゃ「予想屋は絶対信用できねー」なんてことをぬかす奴もいるようだが、「ぷよぷよ」「ベアナII」とニヤピン予想をしてきた実績を見てほしいもんだぜ(すぐ調子に乗る)。で、今回のお題「ゆみみみっくす」だが、これはゲームとしての評価よりもファンの絶大な評価が集まると見る。ゆえに2位で決まりじゃい!!

決断 本誌記者の 中堅狙い撃ち馬券

血が駆ける 超人バロムI

ストライダー飛竜

●セガ
●'90.9.29発売
●7,000円
●ACT
●1人プレイのみ

読者	7.2836
本誌	7.5

カプコンの人気ゲームでいて、しかもスーファミには移植されていないゲームがある。忘れられがちの事実であるが、「ストライダー飛竜」というゲームは、実はなかなか面白いゲームだと俺は思う。

まずメガドラ版のどこがスゴイかっていうと、かなりアーケード版に近く作ってあるということだ。

俺がこのゲームをゲーセンで最初にやった時は2面すらクリアできなかった記憶があるが、メガドラ版のおかげで最終面まで行けるようになったくらいである。それから、ゲーム自体も面白いようにテンポが良く、EASYでやれば30分とかからずに終わらすことができるってのもいい。やっぱりアクションゲームはこうでなくちゃなって感じだぜ。

しかし、急いで開発したせいか、細かい部分でアラが多々ある。例えば、有無をいわさず飛竜が死んでしまうなどのどうしようもないバグがあったり、面の切り替えで画面が止まったり…などだ。しかも、それ以前にこのゲームはえらく難しい。進む方向がわからないと絶対にクリアできないからな。初めてやる人はかなり戸惑うと思うぜ。そのかわりに隠しコマンド(ゲームスタート直後、グランドマスターが笑って上に行く間にA、C、B、C、Aを押す)で3回コンティニューできるんだけど、これを知らないとキツすぎるだろう。そのほか、音声はムリだとしても、どうして各ラウンド紹介の文字が出ないんだよ!とか、飛竜の振りあげたサイファーのグラフィックがないじゃねーか!……などなど移植に関しても、細かい不満は山ほどあったりする。メガドラ初の8メガソフトなのに読者の評価がイマイチなのは、要はここらへんに原因があるのだろう。

しかしこのゲームは個人的に非常に好みだし、時々引っ張り出して遊んでやると意外とイケるから好きだぜ。中古価格がゴミみたいに安いのはなんとなく納得いかないが、とりあえず、メガドラユーザーのアクション野郎どもは持っていて損はないだろう。

だが、やっぱり一言だけ言わせてもらうぜ。

たのむから止まらないでくれ…

◆ヘルツォーク・ツヴァイ(テクノソフト)

あのテクノソフトが「サンダーフォースII MD」に次いで出したオリジナル作品。実は隠れた名作か?

編集部で徹夜をしたある日。DTP担当の石渡健太クン(22)と暇をつぶすため、あるソフトを棚から引っ張り出した。はるか昔に覚えたルールやセオリーを思い出しつつ、それを健太クンに教えながらしばらく対戦プレイをしたら、仕事も忘れてハマってしまった……。それがこの「ヘルツォーク・ツヴァイ」であった。

プレイヤーが直接操作できるのは、ロボットに変形できる戦闘機たった1機。勝利条件は、敵軍の本拠地をぶっ壊すこと。基本ルールはこんなもんだが、これにシミュレーションゲーム特有の"ユニット制"と"リアルタイム"の要素が加わると、パッドを握る手がヤケドするほどアツいゲームと化すのだ。

ゲームは、すべての面においてリアルタイムで超忙しい。ユニットの生産から移動、燃料の消費や戦闘など、すべてが両軍同時に進行するため、プレイヤー機は、ユニットの運搬や局地戦の援護攻撃といった軍の雑用(?)がメインとなり、まさに息つくヒマもないのだ。だが、このアツさと切なさにこそ苦しくも楽しい世界があるのも確かだ。

しかし悲しいかな、その楽しい世界には、あまり長い間留まることはできない。リアルタイムシステムが、ゲームの寿命に関して大きく災いしているので、すぐ"底"が見えてしまうのだ。そのあとに残るのは泥沼のゲーム展開だけ。この状態から楽しさを見つけ出す気力はサスガにないので、最後にこうシメましょう。ヘルツォーク、徹夜1回ぶんの対戦プレイなら名作ソフトと。

オレの推奨馬

4コマぎーち

面倒見がよくなるゲームだ…

4回同じ面をクリアしないとエンディングは見れない。

次に出たら買い!!

取り込み画像キャラがリアルに闘う「ピットファイター」は、ソフトの再販をしないテンゲン製だけに市場での入手は非常に困難だ。小さいながら我は多彩。見つけたら買いだぞ!

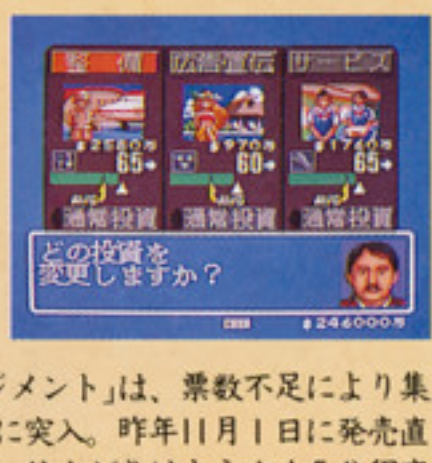
ピットファイター(テンゲン/'92・3・27/7,800円/ACT 8M)

休養馬カルテ

エアーマネジメント 大空に賭ける
(光栄/SLG/8M、B、2)

未出走馬「エアーマネジメント」は、票数不足により集計圏外にて放牧4カ月目に突入。昨年11月1日に発売直後、牛歩戦術に入ったため、仕上がりはようやく5分程度。親馬光栄の担当高津氏も心配してるが果して……(笑)。

オッズ表D

※正しいオッズ投票のしかた①…やめましょう!むやみな一点投票&メーカーさんの組織投票!(笑)

順位	前回	ソフト名	ジャンル	全投票平均
153	145	斬~夜叉円舞曲	SLG	6.6223
154	143	カメレオンキッド	ACT	6.6065
155	147	ヴォルフィード	A・PUZ	6.5927
156	146	サイバーボール	SPT	6.5887
157	—	アフターバーナーIII	SHT	6.5833
158	148	ボナンザブラザーズ	ACT	6.5782
159	149	デンジャラスシード	SHT	6.5686
160	139	プリンス・オブ・ペルシャ	ACT	6.5263
161	152	TATSUJIN	SHT	6.5067
162	156	DAHNA 女神誕生	ACT	6.5
163	153	中嶋悟F1 GRAND PRIX	RAC	6.488
164	151	アーネスト・エバンス	ACT	6.4875
165	154	精霊神世紀フェイエリア	RPG	6.4782
166	155	キューティー鈴木のリングサイドエンジェル	SPT	6.4675
167	157	エアダイバー	SHT	6.416
168	159	フェリオス	SHT	6.3884
169	160	Blue Almanac	RPG	6.384
170	158	バットマン	ACT	6.3839
171	161	フォゴットンワールズ	SHT	6.3718
172	165	テクモワールドカップ'92	SPT	6.3253
173	164	スーパーハングオン	RAC	6.286
174	162	バッドオーメン	ETC	6.2727
175	166	まじかるハットのぶっとびターボ! 大冒険	ACT	6.2021
176	167	ESWAT	ACT	6.1933
177	163	シャドー・オブ・ザ・ビースト 魔性の掟	ACT	6.1785
178	168	Art ALIVE	ETC	6.1739
179	171	時の継承者ファンタジースターIII	RPG	6.1739
180	169	ヴァリスIII	ACT	6.155
181	170	ポピュラス	SLG	6.154
182	173	スーパーリーグ	SPT	6.1466
183	174	ディック・トレイシー	ACT	6.1393
184	175	ヴァーミリオン	A・RPG	6.1233
185	176	スペースハリアーII	SHT	6.1034
186	172	ブロックアウト	PUZ	6.0821
187	178	ワードナの森 SPECIAL	ACT	6.0508
188	150	パワーアスリート	ACT	6.037
189	177	ファイアームスタング	SHT	6.0133
190	190	中嶋悟F-1 HERO MD	RAC	5.9333
191	181	クイズスクランブルスペシャル	QIZ	5.9166
192	180	アイル・ロード	RPG	5.8817
193	184	スパイダーマン	ACT	5.865
194	186	スーパーリアルバスケットボール	SPT	5.8535
195	183	バーニングフォース	SHT	5.8517
196	182	ヴェリテックス	SHT	5.8035
197	191	アローフラッシュ	SHT	5.8013
198	189	サイオブレード	ADV	5.7992
199	188	クラックス	PUZ	5.7973
200	193	クラックダウン	ACT	5.7877
201	192	ダーウィン4081	SHT	5.7595
202	187	ゴーストバスターズ	ACT	5.759
203	185	エグザイル	A・RPG	5.7547
204	195	サンダープロレスリング列伝	SPT	5.748
205	194	ウイップラッシュ	SHT	5.7364
206	196	大旋風	SHT	5.6916
207	205	シーザーの野望II	SLG	5.6894
208	197	ニュージーランドストーリー	ACT	5.675
209	198	TEL・TELまあじゃん	TAB	5.675
210	179	ひょっこりひょうたん島 大統領をめざせ!	TAB	5.6666
211	199	マージャンCOP竜	TAB	5.5766
212	200	A列車で行こうMD	SLG	5.5714
213	212	ストームロード	A・PUZ	5.5625

【謎の予想屋ダブルチャンス情報局】またまた俺様の出番だな。なんだかんだいって、やっぱり難しいオッズ予想だが、たまにピッタリ当たるヤツがいるってんだから恐いもんだよな(おめーも、たまには当てろなんて言っちゃダメだぜ)。で、「マジンサーガ」のオッズ予想だが、あの滑らかな動きにみんな驚いて、まずは結構高い配点になると見た。というわけで8.2678でピッタリくるぜ(ウソツキ)。

➔オッズ表E

※正しいオッズ投票のしかた②…各ゲームへの投票は、基本的に10点満点方式でお願いします。小数点つきの投票は無効になりますので、ご注意ください。

順位	前回	ソフト名	ジャンル	全投票平均
214	201	マスターオブウェポン	SHT	5.5483
215	207	ジュエルマスター	ACT	5.5
216	203	モンスターレア	ACT	5.4736
217	204	ＤＪボーイ	ACT	5.4666
218	202	夢幻戦士ヴァリス	ACT	5.4166
219	209	ＦＺ戦記ＡＸＩＳ	ACT	5.4032
220	210	ファイナルブロー	SPT	5.3981
221	208	究極タイガー	SHT	5.3684
222	213	孔雀王２　幻影城	ACT	5.339
223	215	ルナーク	ACT	5.3272
224	214	ランボーIII	ACT	5.3072
225	211	ターボアウトラン	RAC	5.2941
226	206	タスクフォースハリアーＥＸ	SHT	5.2857
227	216	ファットマン	ACT	5.2373
228	218	メガトラックス	RAC	5.1818
229	217	アトミック・ロボキッド	SHT	5.1801
230	219	スーパーエアウルフ	SHT	5.1428
231	220	スーパーサンダーブレード	SHT	5.0934
232	223	ヘビーノバ	ACT	4.919
233	222	インセクターＸ	SHT	4.8857
234	221	ＳＤヴァリス	ACT	4.8823
235	225	北斗の拳　新世記末救世主伝説	ACT	4.8345
236	224	サンダーフォックス	ACT	4.8292
237	—	機動警察パトレイバー98式起動せよ！	ADV	4.75
238	226	AMBITION of CAESER	SLG	4.7346
239	228	JUNCTION	PUZ	4.7173
240	227	コズミック・ファンタジー Stories	RPG	4.7009
241	229	ヘビーユニット メガドライブスペシャル	SHT	4.6582
242	230	アレックスキッド ―天空魔城―	ACT	4.6403
243	231	レッスルウォー	SPT	4.6162
244	233	獣王記	ACT	4.5281
245	234	ファンタジア ミッキーマウス・マジック	ACT	4.4327
246	236	港のトレイジア	RPG	4.4158
247	235	スペースインベーダー90	SHT	4.4125
248	232	ビースト・ウォリアーズ	ACT	4.409
249	237	火激	ACT	4.3684
250	238	スーパーハイドライド	A・RPG	4.3245
251	239	カース	SHT	4.2523
252	240	ズーム！	PUZ	4.2515
253	241	史上最大の倉庫番	PUZ	4.1937
254	242	セイントソード	ACT	4.1587
255	243	四天明王	ACT	3.8812
256	244	デスブリンガー ―秘められた紋章―	RPG	3.8775
257	245	超闘竜烈伝ディノランド	PIN	3.7878
258	246	ストリートスマート	ACT	3.6793
259	247	惑星ウッドストック ファンキーホラーバンド	RPG	3.479
260	249	ダブルドラゴンII	ACT	3.3776
261	248	おそ松くん　はちゃめちゃ劇場	ACT	3.3469
262	250	ＸＤＲ	SHT	3.263
263	251	ラスタンサーガII	ACT	3.1561
264	252	ソードオブソダン	ACT	2.9977

オッズ表E 寸評

さて、“危険でデンジャラスな玉手箱”のオッズ表Eの動向だが、今月はあの「ソードオブソダン」がついに最下位帝王就任１周年を迎えてしまったのだ。世の中に“記録”というものは、山ほども存在しているが、今回の帝王ソダンの記録はまさにゲーム史上に燦然と残る大金字塔といっていいだろう(大ゲサ)。最近はソダンを脅かす強敵ク○ゲーが少ないだけに、今後連続記録はどこまで伸びるか興味津々状態だぞ。新参者のパトレイバーも違う意味でガンバレ!?

BEメガ読者レース3年目突入記念特別編集企画　メガドラソフトめざせ栄光のトップ10

読者レース歴代トップ10入賞ジャンル表

順位	ジャンル	トップ10入賞回数	トップ10最多入賞作品
1	シミュレーション	68	アドバンスド大戦略(20)
2	アクション	66	アイ！ラブ！ミッキーマウス！(21)
3	シューティング	39	THUNDER FORCE III(18)
4	RPG	27	シャイニング・フォース(11)
5	スポーツ	16	レッスルボール(16)
6	アドベンチャー	14	ふしぎの海のナディア(7)
7	レース	12	スーパーモナコGP(9)
8	テーブル	4	ぎゅわんぶらあ自己中心派シリーズ(各2)
9	パズル	3	ぷよぷよ(2)
10	ピンボール	1	デビルクラッシュMD(1)

※ソフトタイトルの後の数字は入賞した回数です。

シミュレーション要素を入れれば、最近はウケる？

パズルゲームはよっぽどのものじゃないとダメ？

良質の時代！上位を狙うならコレだ!!

さあて、毎度恒例のデータ企画のコーナーだが、今月は読者レース３年目突入を記念して、この25回の読者レースでトップ10以内にランクインしたソフトをジャンル別に分けて集計してみたぞ。毎月のように上位に優良ソフトが登場し、ただでさえトップ10圏内を保つのが難しい読者レースの上位陣なわけだが、これを分析しないことにはメーカーさんもウケるゲームが作れないっていう寸法だ(ウソ)。

というわけで、さっそく集計結果を見ていってみるけど、まずはシミュレーションものがトップ10に一番多く入っているのがわかるね。発売されたソフトの本数自体はあまり多くないジャンルだけに、シミュレーションは今のメガドラ界で一番ウケる可能性のあるジャンルだってことになりそうだぞ。

また、意外な事実として出てきたのは、最近不調といわれるアクション、シューティングが上位をしっかり押さえているということだ。「ソニック」や「タルるートくん」なんかがいい例だけど、要は作り方次第ではまだまだこのジャンルもウケるということかもね。ちなみにスポーツゲームは簡単に作ってもそれなりにウケる傾向がある一方、逆にレース、テーブル、パズルなんてジャンルは、しっかりした水準以上のものを作らないとウケない傾向があるみたいだ。ま、結局はいいものじゃないとウケないのは当然なんだけど、今はシミュレーション要素なんかを入れればウケるんじゃない、メーカーさん？

BEメガ着順予想ゲームでワンチャンス!!

毎度おなじみの「着順予想ゲーム」。こいつは毎回こっちが指定するゲームが何着にランクインするかを予想してもらい、見事に着順を当てた人３名（多数のときは抽選）に希望ソフトをあげようというゲームだ。今月は、ゲームアーツ入魂のインタラクティブコミックＣＤ「ゆみみみっくす」が初登場したときの着順予想をしてもらうぞ。根強い竹本泉ファンも多いこのゲームは、はたして何着にランクインするのか、右のように予想を書いて送ってくれ。当選者の発表は誌上の欄外でするぞ。

「ゆみみみっくす」は何着だ？

今月の着順予想

謎の予想屋は、２着だぞ（？）

BEメガ読者レース参加者募集中!!

ご好評のこのゲームは、今後登場が予定されているソフトの読者平均点が何点になるかを予想してもらって、一番近かった人に希望ソフト１本（ピタリ賞なら２本／海外モノもＯＫ）をあげちゃおうというダブルチャンスゲームだ。今月はセガの新次元アクション「マジンサーガ」の平均点予想をしてもらうぞ。

こいつがオッズ表の初登場したときの予想平均点を右上のように書いて送ってくれ。

今月のオッズ予想

この動きには脱帽ものだが、全体評価はどうなるかな……。

BEメガ読者レース参加者募集中!!

今回は参加してくれた人の中から５名に、カルトな人気の玉転がしソフト「マーブルマッドネス」と好きなメガドラソフト１本をセットでプレゼントするぞ。参加者は、①ハガキに応募券を貼って、②やったことのあるメガドラソフトに評点をつけ（最大５本まで／）、③コメント（何でもＯＫ）、④着順予想、オッズ予想（小数点第４位まで書いて）、ほしいソフト名を上のように書いて送ってくれ。

締切は４月４日だぞ。

今月のにんじん！

絶妙の玉さばきが熱いアタリの名作ソフトだ。

BEメガ編集部総評

ついに３年目に突入した読者レースは、毎月のように変わる上位陣と、奈良の大仏のように鎮座する「ソードオブソダン」の動向とともども目が離せないね。とくにトップ争いは、今月「ベアナックルII」が１位を奪取したものの、来月はまったく予想がつかない状態だぞ。また、熱い下位争いも、ここ数カ月本誌ドッグレースでスゴいソフトがあっただけに、今後はちょっと楽しみかも(笑)。来月はどうだ？

【２月号読者レースソフトセット当選者発表】毎度ページの最後は、お楽しみの当選者発表だ。２月号のお好みソフト１本と、ニンジンソフト「プレデター２」のセットプレゼントに当たった人は、奈良県・太田宏一くん、兵庫県・山野彰くん、東京都・河島秀雄くん、愛知県・佐藤慎太郎くん、佐賀県・本田美子さんの５名だ。はいはい、おめでとうさんだよ～ん。待っててね。

読者レース応募券 4月

おたのしみ企画第2弾

BE MEGA RACING FREAK'93

サーキットの華 クローズアップバージョンだ♥

前回モーターシーズンオフ企画キャンギャル特集を掲載したんだけど、編集部の内外からクローズアップ版をやれと、多数の要望が寄せられたので、今回はどど〜んと迫ってみた。お楽しみあれ。

岡本夏生以来、モータースポーツキャンペーンギャルは、芸能界への登龍門(とうりゅうもん)として注目されている。モデル事務所でも各チームのキャンギャルとして所属タレントを送り込もうと活動も活発。これが何を意味するか？女の子のレベルアップだ。しかも最近では、タレントやモデルとして活躍中の女の子がキャンギャルに登場するという逆転現象まで起き始めているのだ。

今年のキャンギャル動向はというと、バブルが弾(はじ)けて出走台数が減るのではと懸念(けねん)されたが各カテゴリー、昨年とほぼ同じくらいのエントリーが集まりそうだ。また経費削減でキャンギャルの分が削られるかというと、彼女たちは歩く広告塔なのでスポンサーとしても削ることができない。ということは今年のキャンギャルは量質ともにハイクォリティが期待される。

【ハミ出しレーシング情報】'93年チームアイレムのキャンギャルは、なんとC.C.ガールズ／ 今から8耐が楽しみだ。

BEメガ CM探偵団

第10回
「魔王連獅子」
好評発売中篇
「SG-1000シリーズ」
とにかく斉藤ゆう子篇

「隊長、今月はなんか古そうなCMが目白押しですねぇ」「うむ、たまには昔を懐かしむのもよかろう」「ホントは新作がないからじゃ…」「うむ、そうとも言うな」「たいちょ〜……」

なつかCM紹介① 「魔王連獅子」 好評発売中篇 15Seconds

放映期間：'91年9月6日〜10月30日／収録：'91年8月3日
制作：パセリプロモーション／ナレーター：細井治

1つ目の紹介はタイトーのオリジナル異色作「魔王連獅子」のCMだ。ゲームも変だったけど、CMのほうも結構変なノリがあったんだぞ。

①流れるように現れる赤獅子
「(和風BGMとともにナレーション入る)赤獅子」

②同じく白獅子も登場
「白獅子」

③ゲーム画面入る
「正当派歌舞伎と闇歌舞伎」

④画面に文字かぶさる
「歌舞伎界を治めるのはどちらだ」

⑤闇歌舞伎がチョーンとポーズ
「タイトーから登場するアクションゲーム」

⑥15パズルのように組み上がるタイトル
「メガドライブ用ソフト『魔王連獅子』」

⑦タイトーCMおなじみのシメです
「タァーイトッ!」

END

制作よもやま話

最近はちょっとご無沙汰している感じがしますが、この当時はメガドラ用のソフトをたくさん出していたせいもあって、「ルナーク」とかいろいろとメガドラソフト用のCMを作ってたりしてたんです。実際、この「魔王連獅子」のCMも、放映よりもすごく早く作っちゃった記憶がありますし、作り始めてから完成まで1週間かかってなかったと思います。

ちなみに、歌舞伎の絵はパソコン上で描いたものでして、パラパラと組み上がるタイトルロゴも、パソコンの中のゲームを利用して作ってあるんです。アイデアの勝利ってことで……(笑)。〈タイトーかーしま〉

なつかCM紹介② 「SEGA SG-1000シリーズ」 とにかく斉藤ゆう子篇 30Seconds

2つ目に紹介するCMは、秋田県の伊藤克美くんの資料提供によって発掘されてセガSG-1000シリーズの超貴重なCMだ。

当時人気のあった(笑)斉藤ゆう子を起用したこのCMを見てみると、当時のことがいろいろとわかって興味深いぞ。

①当時流行(?)のスペースシャトルを背景にゲーム画面入る
「(斉藤ゆう子の声で)先生、あれは新しい星ですか? あれは欲しいですね。『エクセオリン』『オーガス』『スタージャッカー』みんなみんな欲しいですね。」

②ズラッと並ぶソフト群!
「セガならソフトの数だけ興奮がある。宇宙ソフトソフトも続々!!」

③大胆なつなぎ
「……」

④いきなり斉藤ゆう子が……
「『と』とっても楽しめるSG-1000」

⑤またまた斉藤ゆう子
「『に』専用キーボードSK-1100」

⑥本体にキーボードが合体!
「『か』買ってつなげばパソコン!ベーシックから学習ソフトまで」

⑦さらに斉藤ゆう子
「『く』くくっ、とにかく楽しく」

⑧このころからあったのね…
「セ〜ガ〜♪」

END

CMよもやま話

SG-1000シリーズは、ファミコンと同じく1983年に誕生したゲーム機だが、当時は有名タレントを起用して積極的に売り込もうとしていることがわかる(斉藤ゆう子のほか、とんねるずを起用したCMもあった!)。「パソコンもできる」「お父さんには麻雀もあります」の宣伝文句もけなげで笑えるぞ。〈探偵団〉

【CM探偵団情報大募集中!】 みんなの好奇心をくすぐるCM探偵団では、CMに関する貴重な情報や資料の提供を随時受けつけているぞ。偶然ビデオに撮れていた懐かしいCMを送ってくれるのもOKだし、昔のCM調査依頼もOKだ。今月は誌面で紹介したSG-1000シリーズのCMビデオを送ってくれた秋田県の伊藤克美くんにソフト1本をあげるぞ。で、来月は秘蔵CMをさらに見せちゃう予定だ。

BE MEGA GENESIS INFORMATION

●BEメガ・GENESISインフォメーション●

先月は、お休みしたけれど、また今月からいつもの調子でGENESISソフトをご紹介。ヨロシク！

WWF SUPER WRESTLE MANIA

●FLYING EDGE

日本で発売されているプロレスゲームの数は、それほど少ないわけではない。アーケード版から家庭用マシンまで、幅広く、いろいろなタイプが出そろっている。と言いたいところだが、なぜか我らがメガドライブでは、プロレスゲームがあまり発売されていないんだよね。これはどうしたことか!?

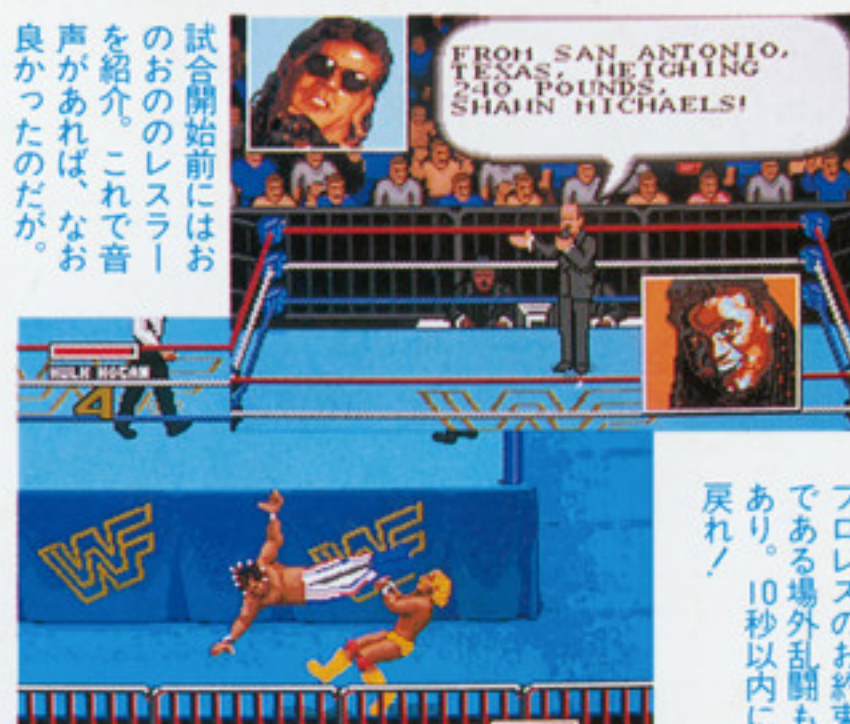
というわけで、今回は海外のプロレスゲームを紹介する。「WWF SUPER WRESTLE MANIA」は、8人の実在するレスラーが登場する、アメリカのプロレスゲームだ。

ゲームには4つのモードがある。1対1で対戦するONE ON ONE、2人でチームを組んで戦うTAG TEAM、4人対4人で勝ち抜き戦をするSURVIVOR SERIES、そしてシーズン優勝を狙うWWF CHAMPIONSHIP、とそれぞれ異なった目的のモードになっている。

スポーツもの、しかもプロレスといえば、やっぱり対戦だ。このゲームも、もちろん2人での対戦が可能だ。ぜひ1度、熱いプレイを体験してみてくれ。

相手を痛めつけたら、すかさずコーナーポストに登って大技だ！

ハルク・ホーガンをはじめとして、全員が実名で登場。

試合開始前にはおのおのレスラーを紹介。これで音声があれば、なお良かったのだが。

プロレスのお約束である場外乱闘もあり。10秒以内に戻れ！

DEATH DUEL

●RAZOR SOFT

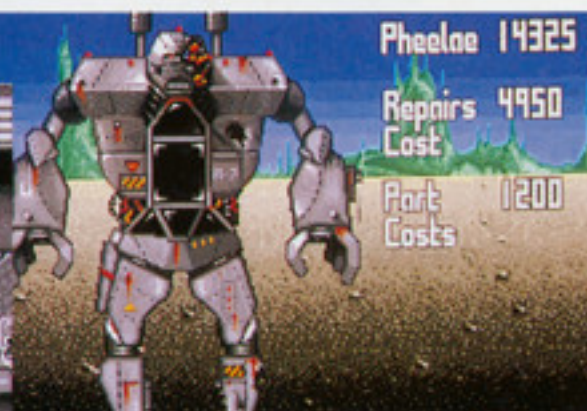
上で紹介した「WWF SUPER WRESTLE MANIA」もそうだが、やはり今は格闘ゲームがブームらしい。MEGA-CDにも移植予定の「ファイナルファイト」などもその1つだが、アメリカの一風変わった対戦型格闘シューティングゲームを紹介しよう。

「DEATH DUEL」は、光線銃を使うタイプのゲームに似ている。主人公はロボットに乗り、画面がそのコックピットからの視点で表示されている。

主人公の乗るロボットには、3つの武器が装備されている。これらの武器は、右手と左手に別々に装備しているので、弾丸の軌跡が微妙に違う。十字キーの左右でロボットの移動、上下で照準の上下を調整する。またスタートボタンを押せば、移動はせずに照準だけ動かすことも可能だ。

敵は生物だけとは限らない。おまけに弱点もそれぞれ異なるのだ。

敵の四肢がブチ切れていくのが残酷……。

ショップで武器を補給する。

破損した機体は賞金で修理。金喰い虫だ。

毎度おなじみGENESISソフトプレゼント

今回のプレゼントは、フットボールゲームの名作シリーズ最新作「JOHN MADDEN FOTBALL '93」と独特の色使いが美しいアクションゲーム「GALAHAD」を各1名に。どちらのソフトもなかなかのデキだぞ。応募方法はハガキに、希望ソフトとご意見ご希望などを書いて、〒108 東京都港区高輪2-19-13 NS高輪ビル BEEP！メガドライブGENESIS係まで。

〆切は、4月8日消印有効。なお当選者の発表は、発送をもってかえさせていただきます。ご応募待ってます。

※紹介ソフト、プレゼント提供 ㈱メッセ・サンオーⅢ 通信販売のお問い合わせは〒101 東京都千代田区外神田3-15-8 TEL(03)3255-3443

BE MEGA AM NETWORK

新作ゲームから話題のスポットを紹介するコーナー

ビーメガ
アミューズメント
ネットワーク

幕張メッセの大会場が新作ゲームで埋まるAOUショーは、2月16・17日に開催された。新作がずらりと並んだ熱気ムンムンの会場報告がこれだ!!

ゲーセン新作ゲームが一堂に会するAOUショーの開催!!

ここ最近、ゲームセンターの牽引力はストⅡ人気とＵＦＯキャッチャーといっても過言ではなかった。しかし、今回のＡＯＵショーに出展された新作ゲームの数の多さと内容を見ると、各社が密かに開発していた新作への意欲が、そのままショーの熱気として伝わってくるのがわかる。不景気のせいか、各社のブースがやや地味めだったのは気になったが、セガのがんばりが目立ったぞ。

熱気とサウンドがサラウンドした会場は、前回のショー以上に人の洪水であふれかえっていた。

今回１番注目度の高かったセガの「MODEL2」のデモ。

カプコンの新作「マッスルボマー」も大人気

コナミのタテ型ディスプレイゲーム「ガイアポリス」。画面が美しい!!

多人数きょう体もののゲームは、これからのアミューズメントパーク構想の目玉だ。

参考出展の省スペースタイプの「ギャラクシアン³」も順番待ちの大行列ができてたぞ。

今年のキーワードは格闘物?

今回の出展作品の特徴は、ストⅡ人気を反映してか、各社の作品に格闘ものが目立った。特に東亜プラン、データイースト、ナムコといったメーカーまでもが格闘ものを出していたのは時代の流れを感じるほど。また、毎回ショーで女性に人気がある占いものにも新作が増えている点や、Ｊリーグ人気を反映してか、サッカーなどのスポーツものが、少しずつ増え始めている点も今回のショーの特徴だ。また、参考出展された各社の大型きょう体にも注目すべき内容があり、盛りだくさんの内容だったのだ。

NEO・GEOのSNKブースも大人気!!

昨年のＡＭショーでも派手なイベント展開を見せ、NEO・GEOファンを喜ばせてくれたが、今回もなかなかの人気でファンを釘づけにしていたぞ。

なにしろブースのスペースがＡＯＵ各社の中で一番広いってんだから、驚き。100メガ第３弾「ファイヤースープレックス」も好評だった。

広さも一番なら、ブースの人気もなかなかのものがあったＳＮＫブース!! 新型きょう体もたくさんあった。

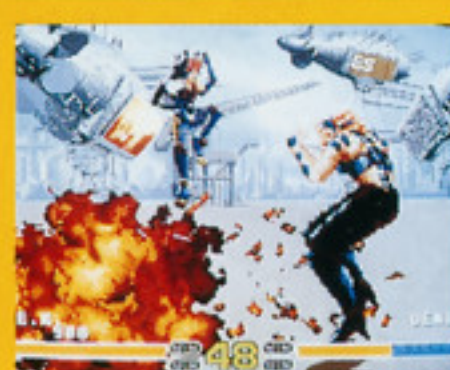
AOU各社 新作ゲーム出展一覧

ここに紹介したタイトル数でも25とスゴイのだが、この他にも紹介ができなかったゲームはたくさんあるのだ。これに多人数きょう体使用の大型ゲームなどを合わせると、今回のショーの新作数は今までのショーの中でもかなり大規模なのがわかるんじゃない？

セガ

バーチャフォーミュラー
8台同時通信で、しかも大画面。きょう体もガタガタ動くぞ。

スクランブルトレーン
8人乗り体感マシンAS-1用のインタラクティブ版新作ソフトだ。

タイトルファイト
コントローラがグローブ型の、リアルなボクシングゲーム。

ダーク・エッジ
拡大縮小を使った、立体型の新型格闘アクションゲーム。

アイレム

海底大戦争
海底を舞台に繰り広げられる近未来潜水艦シューティング。

ビスコ

キース&ルーシー
フル画面アニメで迫るクイズゲーム。問題はなんと1万問！

パステルアイランド
美しいグラフィックの4人対戦パズルアクションゲーム。

バンバンバスターズ
敵をふくらませて投げとばすユーモラスなアクションゲーム。

アースジョーカー
4タイプの戦闘機を乗りこなして戦うシューティング。

サンダー&ライトニングII
食べ物を消していく異色コミカルブロック崩し。

タイトー

スーパーチェイス
おなじみチェイスシリーズの最新作。演出も多彩になった。

ハットリックヒーロー'93
これまた人気シリーズの93年度版サッカー。拡大縮小がスゴイ。

データイースト

ファイターズヒストリー
9人の闘士が戦う対戦型格闘アクションゲーム。

ナイトスラッシャーズ
モンスターハンターが活躍するアクション。2人合体が見もの。

エス・エヌ・ケイ

ファイアースープレックス
100メガシリーズの新作プロレスアクションゲーム。

ジャレコ

サイバトラー
タテスクロールのSFシューティング。設定がマニア泣かせ？

グランプリスターII
好評だった通信レースものの新作。

コナミ

ガイアポリス
RPG的な演出をとりこんだSFアクションゲーム。

ミスティックウォーズ
5人の忍者が登場するアクションゲーム。4人参加可能。

プレミアムサッカー
キャラクターサイズを選べる新タイプのサッカーゲーム。

カプコン

パニッシャー
アメリカンコミックのヒーローを使った異色格闘アクション。

マッスルボマー
4人同時プレイ可能なプロレスゲーム。あのハガーもいるぞ。

キャディラックス－恐竜新世紀－
アメリカの人気コミックが原作の格闘もの。3人同時プレイだ。

東亜プラン

V-V(ヴイ・ファイブ)
スラップファイトの流れをくむ縦スクロールのSFシューティング。派手だぞ。

KNUCKLE BUSH
東亜プラン初の格闘アクションゲーム。操作感覚がバツグン！

BEメガ NEWS & INFORMATION

WOLRDWIDEな情報を先取り!

ニュース アンド インフォメーション

HISOHISO...

news 続報!レーザーアクティブ フロントパネルをじっくりとご覧あれ

先月お伝えしたパイオニア「レーザーアクティブ」。これまでにない新しいシステムだけに、期待は高まるばかりだ。発売は7月ということで、仕様や機能、出力方法など、細かい部分には、まだ変更があるとのこと。価格決定も残念ながらまだなのだが、外観のデザインはほぼ決定ということなので、今月はじっくりと見てほしい。

本体は420(W)×145(H)×384(D)mm。CD専用のトレイがあるほか、既存のレーザーディスクプレーヤーとあまり変わらない。しかし中央にあるリセットスイッチはゲームを楽しめるマシンだけの機能というわけで、象徴的なデザインが施されている。全体的に高級感が漂う、大人むけのメガドライブといったところ。こうなるとビデオのように大画面テレビの下に収納したいよね。というわけでオプションでパッドの延長ケーブル発売も予定しているそうだ。

電源スイッチ
パックリリースボタン
プレイ/スティルボタン
オープン/クローズボタン
リセットスイッチ
パックポート
デジタルメモリーボタン

これがコントロールパック装着時の立ち上げ画面。2軸回転と拡大のデモがある。

MEGA-LDパックは6万円以下に。LDのコントロール機能が付くため若干割高になってしまう。

spot 公園のようなアミューズメントスペース 渋谷 タイトーステーション誕生

最近はセガの「六本木GIGO」をはじめ、お洒落なアミューズメントスポットが次々に誕生中だけど、今度はタイトーが渋谷に「パワーゲームパーク 渋谷 タイトーステーション」をオープンさせた。人が集えるような、公共性の高い公園空間を目指したという店舗内では、大道芸やリクエストDJが楽しめるほか、1Fに設けられた渋谷インフォメーションセンター(SIC)でショップガイドや交通案内など、各種情報を手に入れることもできる。もちろん、ゲームも最新体感マシン「ヴァーテクサー」をはじめ約300台が用意されている。渋谷に遊びに行ったら、まずはココで情報キャッチだ。

この店舗のために開発されたという、2人乗り最新VRマシン「ヴァーテクサー」。店内の2台が通信機能で結ばれているため、臨場感あふれる宇宙空間のチェイスが楽しめる。お店の場所は渋谷駅前、東映プラザ1F・B1 10:00~24:00(年中無休)

news WONDERMEGAも健闘中です 1周年記念プレゼント実施

昨年末MIDIデコーダー・カートリッジ「WONDERMIDI」が発売され、いよいよ本格的に機能を発揮し始めたMEGA-CD一体型マシン、WONDERMEGA。家電メーカーとして一足早くゲーム市場に参入した日本ビクターのオリジナル展開にも注目したいところだね。

そのWONDERMEGAも、この4月で発売1周年を迎える。これを記念して、3/1~4/30の期間中、WONDERMEGAを買うと、先着5,000名に「スピードボール2」がもらえる。ソフトも充実してきたし、まだMEGA-CDのない人は今がチャンス。

▲WONDERMIDIのオープニングデモに登場する、おなじみワンダードッグくん。

【プレゼント】豪華な執筆陣を起用した本格的ファンタジーコミック、月刊ガンガンファンタジー(エニックス出版:毎月18日発売:定価540円)の創刊を記念して高原ゆん作画のオリジナルテレカを本誌の読者3名にプレゼントします。ハガキに必要事項を記入の上、〒160 新宿区西新宿7—3—4仁杉ビル4F ㈱エニックス「ガンガンファンタジーテレカ」BEEP!メガドライブ係まで(3月末締切)

news ポリドールからゲーム専用レーベル誕生 サンドストーム発足イベントに集合せよ

パソコンで好評だったスペースファンタジーRPG「アルシャーク」がMEGA-CDに移植されるのはもう知ってるね。ところで発売元の「サンドストーム」というのは、ポリドールレコードのゲーム専用レーベルなんだ。今後、ゲームソフトの他にゲームミュージックにも力を入れて行きたいとのこと。期待できそうだ。

さてこの新レーベル誕生を記念して、3月27日、銀座山野楽器本店7Fでイベントが開かれる（14：30開場）。当日はアルシャークのヒロイン、ショーコの声を担当する田畑奈穂美ちゃんが司会を務める他、開発スタッフもゲスト出演の予定。入場無料だから、会いに行ってみよう。

アルシャークで音楽を担当する佐藤天平氏が手掛けた美少女ソフト「RED」のサウンドトラック。

イベントに来てくれる相生恵美、鎌田朱美（左写真）のボーカルが収録の「ビーストIII」サントラ版

event 幕張に最新CD-ROMソフトが満開 Macworld EXPO/Tokyo'93

2月10日から4日間、幕張メッセでマッキントッシュの祭典「MACWORLD Expo／Tokyo'93」が開催された。年々人気が高まるマッキントッシュコンピュータ。特に東京での開催が3回目を迎えた今年は、日本語や動画処理が強化され値段も手ごろになったことで、一段と来場者が増したようだった。

話題の情報家電「Newton」も展示。こんなツールを誰もが使いこなす日がくる!?

toy これを見てソニック2を買う人もいる!? おまたせテイルスのぬいぐるみ発売

たくさんの要望に応えて、いよいよソニックの弟分、テイルスのぬいぐるみが発売される。身長約280㎜のテイルスは、メガドライブユーザーはもちろん、ソニック未体験者からも注目されること間違いなし。価格は2,800円。3月末にはゲームコーナーや一部のぬいぐるみショップなどで買うことができる。プレゼントに最適だね。

ソニック2で大活躍だったテイルス。彼をメインにしたゲームをとの声も。

toy お気軽サバイバルゲームが楽しめる シューティングゲーム「ロックオン」

セガから光線銃タイプのシューティングゲーム「バーチャルシューティング ロックオン」（1セット￥5,800）が好評発売中だ。このセットは、有効射程距離が55m以上もあるバーチャルシューター（銃）と照準や相手への命中と得点が表示されるバーチャルユニット（標的）から構成されている。ICで効果音もバッチリだし、複数でプレイするためのチームセレクト回路も便利だ。

news 富士通も家庭用ゲーム機に参入！ FM TOWNSマーティー登場

ついに富士通が家庭用テレビゲームに参入した。FM TOWNSマーティーはFM TOWNSのアーキテクチャーを受け継ぐCD-ROMマシンだ。これだけならばすでに4年前のハードなのだが、注目したいのは、映像出力。ビデオコンバータに新開発のLIST方式を採用して、テレビ画面にパソコンなみの精細表示を可能にしている。

価格は9万8千円。初年度で20万台の出荷を予定している。

3・5インチFDとキーボード端子。モデムも付けられる。

NEW RELEASE

CD-S Good Love

由美子ちゃんがカワイイ奥さんに扮する、『お願いダーリン！』（木曜・フジテレビ系）の主題歌。歌にミュージカルにと、いまや超売れっ子だけど、セガCFも引き続き、がんばってくれるって（ウレピ）。

ビクター音楽産業／発売中／￥1,000

CD-S 白とピンクと青い空

セブンイレブンのCMソングは誰が歌ってるのかなと思ってたあなた、それは『振り返れば奴がいる』で看護婦役を演じていた貴島サリオちゃんなのです。しかも彼女自身の作詞・作曲。有望株です。

ポニーキャニオン／発売中／￥1,000

CD-S オシャレがとまらない

キングレコードが放つ春の大型新人グループ K³GIRLSとはいったい!? デビュー当日の3／24、銀座山野楽器のイベントで明らかになる。曲はカラオケで気軽に歌えそうなOLソングです。

キング／3.24発売／￥1,000

CD 5月の風のように

同世代の女の子からの人気も急上昇の千堂あきほが、彼女たちの気持ちを歌います。春にぴったりって感じのアルバムです。

ワーナーミュージック／3.25発売／￥2,900

CD RUN&RUN

リンドバーグのベーシスト、川添智久が作詞とボーカルまで手掛けたソロアルバム。ちょっと元気がないときにおススメです。

キング／発売中／￥2,800

CD おこさま ダンスミックス

「ウゴウゴ・ルーガ」を初めて見たとき、「早起きは3文の得」を実感しました。さてこのCDでは懐かしい童謡がハウスミックスに。「温故知新」です。

ポニーキャニオン／発売中／￥2,500

CD BIG BODY

P-MODEL約1年ぶりのアルバムは、前作の流れを組む純正テクノ。キッチュな機械音は健在だが曲のスケールがグンと広がった。

ポリドール／3.25発売／￥3,000

■セガは「ファイナルファイトCD」の発売を記念して、プレミアムBOOKを制作。これを抽選で一万2千名にプレゼントする。希望者は必要事項を記入の上、東京都蒲田郵便局内私書箱35 ㈱セガ・エンタープライゼス「ファイナルファイトCD」プレミアムブックプレゼント係へ（締切3／26消印有効）■喰始氏の入魂作品「スイッチ」の完成を記念して、3月16日に「記念式典」が挙行される。残念ながら一般の人は入場できないが、業界関係者にギャグベンチャーがアピールされる模様。詳細は次号にて。

INFORMATION■岡山放送「BEメガワールド」の放送予定：3月19日「GGぷよぷよ」、3月26日「ファイナルファイトCD」お楽しみに!!
※このコーナーで紹介したイベントなどへの申し込みは必要事項：①住所②氏名③年齢④職業（詳しく）⑤電話番号⑥性別を必ず明記のこと。

特報

緊急移植決定!!

餓狼伝説™

12M カートリッジ
- ●セガ
- ●4月23日発売予定
- ●8,800円
- ●ACT

宿命の闘い

CESの熱い発表から1カ月 今年はNEO・GEO旋風が吹くか？

テレビCMやゲームセンターで最近人気が急上昇しているNEO・GEOの人気格闘ゲーム「餓狼伝説」が、なんとメガドライブに緊急移植されることになったのだ。しかも発売日は来月の4月23日ときてるから、2度ビックリってヤツだ。

先月号のCESレポートで、ジェネシス用に出展されていた「餓狼伝説」の画面を紹介したばかりだったけど、まさかこんなに早く日本での発売が決まるとは誰も予想してなかったんじゃないかな？

今回の緊急発売決定には、実はまだ発表できない裏話があるのだが、それはさておきメガドラ版のデキの良さに触れて感動しようじゃないか。スーファミ版ではカットされて涙を飲んだ奥行き表現の再現や、新たに追加されたデモなど、とにかく嬉しい移植に仕上がっているぞ。今後はCESで出展されていた「ザ・キング・オブ・モンスターズ」なども含め、NEO・GEO移植は要チェックかも!?

おおっデモ！

3人の鋭い眼光が印象的なデモが入る。ちなみにこれはメガドラ版オリジナルだぞ。

タイトル画面では「がろーでんせつ～」と喋る。まずはこの演出でびっくりさせられるのだ。

1Pと2P対戦が選べるのはSFC版とほぼ同じだがグラフィックは格段に良くなってる。

CESでは、ジェネシス版「キング・オブ・モンスターズ」も出ていた。日本も出る？

NEO・GEO版に近い移植!! メガドラ版はここが違うぜ!!

NEO・GEO版

SNK／'91年12月20日発売
23,800円／55M

あの「ストⅡ」が爆発的なヒットをしている中、NEO・GEOで登場した格闘ゲームがこの「餓狼伝説」だ。奥行きのつけられたゲーム性とやや軽い操作感覚は当時としては異色だった。現在のNEO・GEO人気の足がかりとなる重要な作品でもある。

スーパーファミコン版

タカラアミューズメント／'92年11月27日発売／9,800円／12M

いち早く移植されたスーファミ版では、2P同時プレイや奥行き表現などがすべてカットされている。その代わり2人対戦で敵キャラが使えるようになり、対戦をメインにした作りになっているのが特徴。操作性や技の出しにくさも指摘されている。

メガドライブ版

セガ／'93年4月23日発売
8,800円／12M

今回発売されることになったメガドラ版では、奥行き表現が再現されており、1Pゲーム時には味方キャラ(COM)が乱入してくるなど、かなり意欲的な作りになっている。残念ながら敵が2人削除されてるが、操作感はかなりNEO・GEO版に近い。

ゲームセンターに登場してから、徐々に人気の上がってきた「餓狼伝説」は、各機種で移植される際に、それぞれ違ったスタイルが取られていることがわかる。ほとんど別物に近かったスーファミ版に比べ、メガドラ版は基本部分でかなりNEO・GEO版に近いぞ。喜べ。

1Pプレイの時に味方キャラがプレイヤーに戦いを挑んでくるのもメガドラ版ならでは。

緊急移植決定!! 餓狼伝説™

キャラクターの再現だってバッチリだぜ!!

選択できるプレイヤーキャラは3人、対戦できるキャラは全部で8人いる。1Pゲーム時は、テリー、アンディ、ジョウの3人から選んで6人の敵と戦っていくわけだ。各キャラには必殺技が用意されており、勝敗の重要な要素となるぞ。ちなみに必殺技の入力感覚は、ほかの格闘ゲームよりやや遅く入力する感じだ。これはNEO・GEO版とまったく同じ感覚なのだが、「ストⅡ」なんかに慣れている人は、多少戸惑(とまど)うかもしれない。また、前方と後方の移動中にも攻撃ができるのもNEO・GEO版と同じ。キャラの動きもそっくりだぞ。

3人の中からキャラを選択。それぞれ修得武術が違っていてかなり魅力的なキャラなのだ。

2P対戦は味方キャラも含めて8人のキャラの中から選んで戦うことができる。熱いぞ。

各ステージを紹介するぞ!

PAO PAO CAFE

奇妙な武術を使う男、リチャード・マイヤと戦う。その特異な戦闘方法に翻弄(ほんろう)されないようにしよう。異様な雰囲気の音楽が耳に残るステージだ。

アジア的雰囲気の飲食店で、カポエラという足技をメインとした

バーンナックル

タイガーキック

THE WEST SUBWAY

斬影拳

ストリートダンスと繁華街(はんかがい)で賑(にぎ)わうウエストサブウェイに待ち構えるのはダンスを得意とするダック・キングという男だ。彼は独特のリズムで、マーシャルアーツを自己流にアレンジしている。ちなみにここのヤジ馬の中に、カットされたキャラのホアジャイがいるぞ。そのほか全ステージは、戦う回数とともに夕暮れから夜となる。これはもとのNEO・GEO版とちゃんと同じなんだぞ。

HOWARD ARENA

石畳が続くこのハワードアリーナで戦うのはボガード兄弟の師匠であるタン・フー・ルーだ。彼は太極拳(たいきょくけん)の使い手で、一定のダメージを食らうと筋肉の巨人へと変貌(へんぼう)をとげる。3ラウンドまで戦うと、このステージは雨が降りしきるぞ。

ジジイも変化

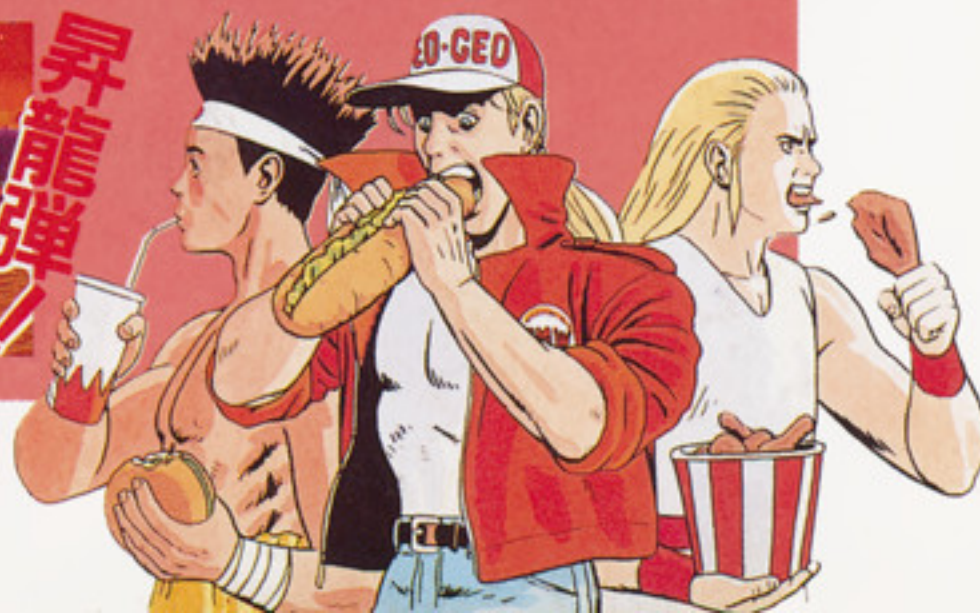
DREAM AMUSEMENT PARK

毒霧

遊園地ドリームアミューズメントパークに待ち構えるのは非道のプロレスラー雷電だ。彼の得意技は口から吹く毒霧。また、体のわりに動きが俊敏(しゅんびん)で、あっというまに投げられてしまうぞ。

SOUND BEACH

絶えず音楽が流れるサウンドビーチで戦う相手は元ヘビー級ボクサーのマイケル・マックスだ。彼の得意技は、竜巻をおこすパンチのトルネードアッパー。強いぞ。

昇龍弾!

来月の発売を待て!!

速報

ゲームギアを覚醒(かくせい)させたRPG大作の続編ついに登場!!

シャイニング・フォース外伝Ⅱ ～邪神の覚醒～

セガ／7月発売予定／RPG／4M＋B・B

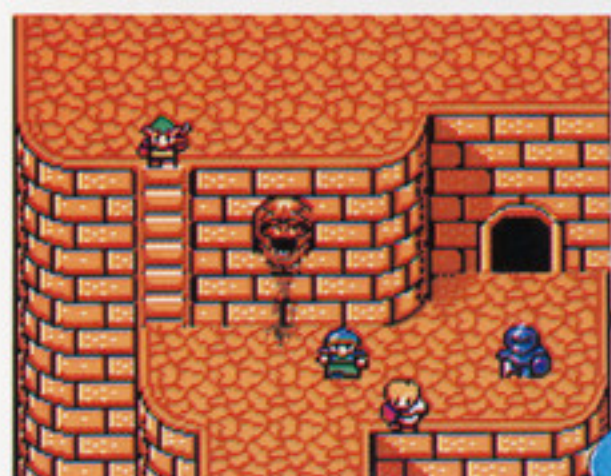
ＲＰＧ新世代を担(にな)う「シャイニング・フォース」のゲームギア版、〝外伝〟シリーズの続編がついに登場するぞ／

残念ながら、発売は４月から７月へと延期されてしまったけれど、前作以上の完成度の高さに期待しよう。

また、全３部作の予定と発表されたこのシリーズだけど第３弾のリリースは、メガドラ版「シャイニング・フォースⅡ」の発売後になるらしい。今からストーリーの先読みをするのも楽しいかも。

これが戦闘時のマップ画面。戦略的に戦っていこうね。

ここは敵の砦(とりで)、どんなイベントが起こるんだろう？　ワクワクしちゃう。

主人公とナターシャ。ナターシャは、前作の主人公・ニックのいとこの魔法使い。主人公は「前作のニックより年上」の設定だとか。

戦い再び…

「Ｓ・Ｆ外伝Ⅱ」のストーリーは、基本的に前作の続編となっている。

登場キャラクターも一新され、まったく新しいゲームとしても楽しめるけれど、前作を先にクリアしたほうが、より楽しめるはず。

～ニック王子の帰還とともにサイプレス国は、再び平和な王国へと戻っていました。ただ王子の右手だけが、闘(たたか)いのあとを物語っていました。そんなある日、城が敵に襲(おそ)われたのです／　その敵襲の隙(すき)をついて「覇邪(はじゃ)の剣(つるぎ)」が盗まれてしまいました。覇邪の剣を奪還(だっかん)すべく、サイプレスの軍勢は、旅立っていったのです～

新魔法が復活!?

「シャイニング＆ザ・ダクネス」(下の画面)でしか使うことのできなかった魔法「コンフューズ」が完全に復活。「コンフューズレベル１」の発展魔法だった「イリュート」より強力に思考をマヒさせるため、敵を〝混乱〟させることができるようになったぞ。

シャイダクのコンフューズが復活。敵の頭上で星がキラキラ。

ソニック通信 出張編

いつもソニ通を飛ばして読んでいる読者のみなさん、はじめまして。(株)ソニック社員一同の、この外伝Ⅱにかける意気込みをレポートしてまいりました／　レポーターは、おなじみＯＬ岡田で～す☆　ディレクターのチャンプ高橋から、始めましょうか…ではどうぞ。

「今回は、シナリオも私が担当しましたが、ある部分で非常に苦しみました。どこで苦しんだかは、プレイしていただければ、大体見当がつくと思うんですけど。システム的には、より遊びやすくなった部分もあるんですよ」。

なるほど、ではプログラマーの田口総帥、お願いします。

「マイム山本(仮名)さんががんばってくれたおかげで、私の出る幕はなかったようで…。とりあえず、現在開発中のＭＤのフォースⅡにも期待してください」。

では、最近お子さんが産まれてウハウハの社長からも、一言お願いします。

「去年は、忙しいのと会社が貧乏なのとで、社員旅行さえできませんでした。外伝Ⅱがヒットしないと、乳飲(ちの)み児(ご)を抱えて、一家で路頭(ろとう)に迷ってしまいます。だから、ＢＥメガ読者のみなさん、買ってくださいね～、ヨロシクお願いします」。

今回は、チャンプ高橋がシナリオも担当。だからといって、社長や田口総帥が、何もせずに遊んでいた、というワケではない。

※画面は開発中のものです。

特報

ビック東海2本立て

メガドラシューティングの名作が帰ってきたぞ!!
バトルマニア2（仮称）

●ビック東海
●９月発売予定
●価格未定
●ＳＨＴ
●８Ｍ

完成度ゲージ 40% 1人プレイのみ

マジかよ？マニやん

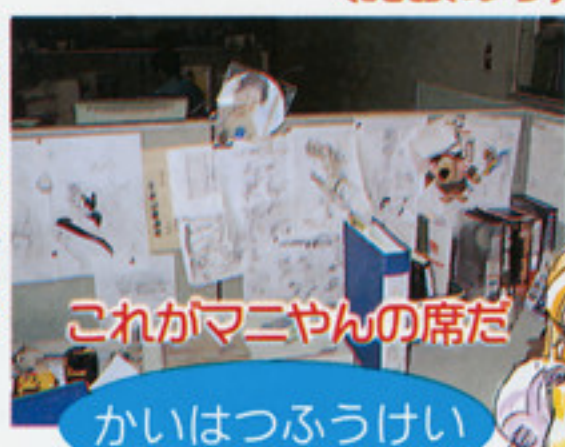
今度のバトルマニアはリアル路線？（半分ウソ）
迫りくるゾンビ軍団の恐怖が襲う（誇張あり）

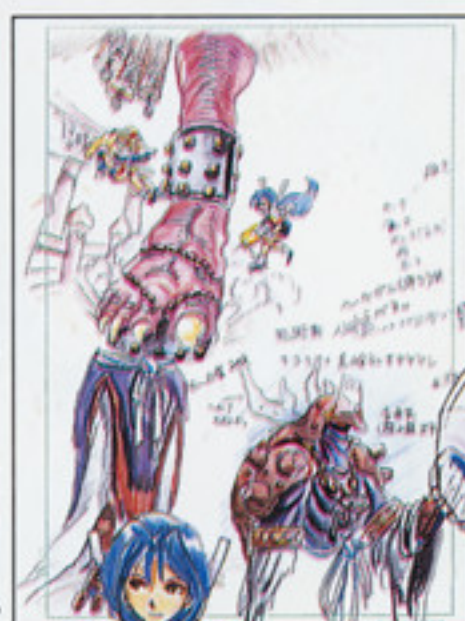
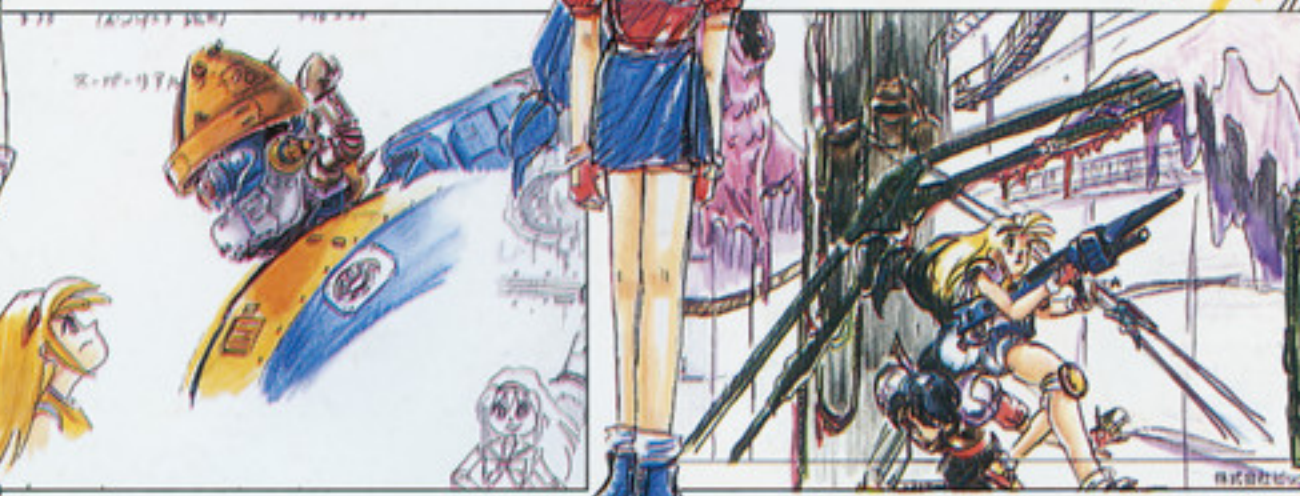
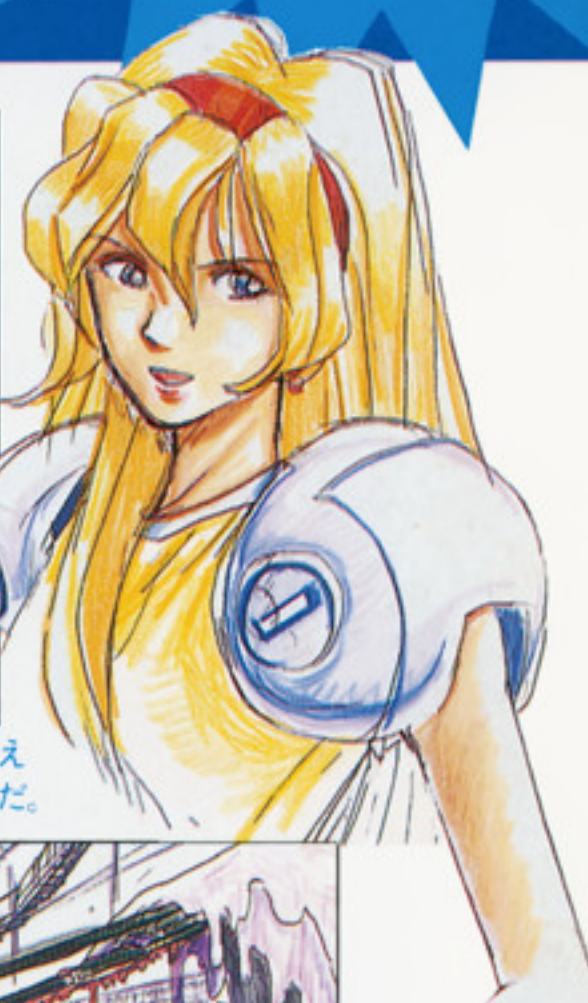
ＭＤユーザーの底辺で（失礼な表現）根強い人気の「バトルマニア」。その続編が出るってことは、見る目のある読者諸君はすでに御存知だろう。めざとい我々ＢＥメガ編集部はみんなの熱望に応えるべく静岡のビック東海本社を訪れ、極秘資料の入手に成功したぞ。現時点での情報をお届けしよう。

まずは続編の具体的な内容だが、システムは前作とほぼ同じで、大きな変更はない。ただ、ちょっと気になるのが「続編ではギャグはいっさいなくして、リアルな路線でいきます」という開発者マニやんの言葉だ。「えー！マジぃ？」と問い詰める我々取材陣に対し、マニやんはただ「今度は６頭身ですよ、ははは」と答えるのみであった。だが、すでに開発が進んでいるゲーム画面を見た我々は一種の興奮すら覚えた。期待大だぞ。

これが開発者の作業場！卓上は資料の渦である。

設定だって続々完成中!!

服のデザインが微妙に変わっている。わかるかな？

下のほうに見えるのは鬼哭斎だ。

ストーリーは前作からじかに続いている。詳しい内容は別の機会で。

これはボス敵のデザイン（の一部）らしい。

背景なども前作の２倍の容量で、さらに緻密になるぞ。

プレイヤーの意表をつく展開が連発！ あのボス敵も寝返ってふっか〜つ？

ここで、ちょっとだけ内容をバラしちゃおう。「バトルマニア２（仮）」では、前作で倒したはずのドン・モルグスティン（最終ボスだった）が、なんと冒頭で再登場し、いきなり意表をつく演出で攻めてくるのだ。

他にも「はっはっはっ」の哄笑でおなじみの１面のボス、コエン—Ｕも寝返って再登場するのだ。最終面まで息をつかせぬ展開がキミを待ち受けるぞ！

この敵が、マニアたちの味方になって再登場だ。

それからソレカラ

ビック東海のもう1つの隠し玉がコレだ!!

●ビック東海／７月発売予定／価格未定／ＡＣＴ／８Ｍ

タイムドミネーター

「バトルマニア２」のほかにもう１本、実はビック東海には隠し玉があったのだ。次元転移装置を悪用して、過去から財宝などを盗む「タイムドミネーター」を壊滅させるため、ミニットくんが活躍するというもの。各面に散らばるエネルギー（電気）を補給しつつ、豊富な仕掛けの中をバヒューンと小気味よく疾走していくぞ。ソニックばりのスピード感や、コミカルなキャラクターなど、ビック東海の新しい顔になる予感がするぞ。

金網の破れ目（？）のところでジャンプすると、手前から裏側へ移動できるのだ。

特殊な仕掛けをくぐって、バヒュンと高速で飛ぶミニットくん。

１〜６のどれかを選んでスイッチを踏むと、足場がアミダ状にズリズリ出現する場面。ハズレもあったりする。

完成度ゲージ 60% 1人プレイのみ

速報

あの巨大学園RPG
蓬莱学園がMEGA-CDに登場！

●セガ
●発売日未定
●価格未定
●RPG
●CD-ROM

遊演体が仕掛けたバーチャルワールド

テーブルトークをプレイしたことがある人なら一度は耳に、目にしたことがあるだろうあの「蓬莱学園」が、ついにMEGA-CDで登場することとなった。

誰もが必ず体験する学生時代。そんな学園生活を題材に作られたゲームがこの「蓬莱学園」なのだ。しかし、ただの学校と思ってくれるなかれ。この学園にはこの世の中のすべてが存在する。試験、運動会、恋愛問題から原発、公害問題、宇宙船、怪獣まで何でもあり。もちろん、はちゃめちゃな学園なりにだが、守るべき校則もちゃーんと考えられている。

この世界は、「遊演体」という謎の企画集団（ウソ、立派な株式会社です）が設定し、全国の少年、少女がメールを事務局とやりとりすることで展開したRPGゲームの中にある。参加者が自分で設定したキャラクターが、架空の世界でコミュニケーションするバーチャルワールドなのだ。この世界が今回テレビゲームRPGとしても体験が可能になったわけ。

内容を知ったらすぐ生徒になることができる蓬莱学園。テーブルトークの基本セットを買うと生徒証がついている。

ところで蓬莱学園っていったい何？

何から何まで規模のデカイこの蓬莱学園っていったい何か？　知らない人のためにちょこっと基礎知識をお教えしよう。

場所は東経140度31分、北緯20度50分。地図では海だけしかないその場所に、蓬莱学園のある宇津帆島は存在する。生徒10万、住民も合わせると15万人が住むこの島は、南北に22キロ、東西に18キロという広さで、密林あり火山あり珊瑚礁ありの大自然に囲まれている。

喜ばしいことに（？）、この学園は何度留年してもＯＫ。だから生徒の数は毎年増える一方で、それだけに起きる事件もさまざま。いくつあるかわからないクラブや同好会、だだっぴろい校舎の中も、まだまだ謎の部分がいっぱい。いやーすごい世界観だよねぇ～。

Welcome

ゲームより早く蓬莱学園を体験したい人はテーブルトーク、小説、カードゲームなんかも出ているから友達を呼んで試してみたらいかがかな。とりあえず小説を読んでみると、蓬莱学園の学校生活ってものがどんな様子かわかるかも。いちばん入りやすいしね。てっとり早いのは、やったことのある友達から教えてもらうことかな。

開発はG-SATだ!!　現在シナリオ推敲中

この壮大な設定をMEGA-CD化するのは、G-SATだ。本格RPGゲームの開発に燃えるプロデューサーの渡辺さんにインタビューした。

渡辺　制作は遊演体の協力のもと進められています。現状はシナリオがだいぶ固まってきて、細部について詰めている段階です。

ストーリーは、主人公が転入してきたクラスで、学園祭に映画を出品しようと企画するのですが、とある組織から圧力がかかってしまう。その謎を解きつつ映画を制作していくというものです。数多くのサブイベントがあり、その伏線からメインストーリーが進んでいきます。主人公たちはオリジナルですが、物語に登場するキャラクターは、ネットゲームで参加者の方々が作ったものも使います。

RPGの現代版ということで、ストーリーやイベントには、新機軸を出していきます。戦闘などでも、現代の学園で、いきなり戦ったり殺してしまうっていうのはおかしいですから、まずは話すとかね。

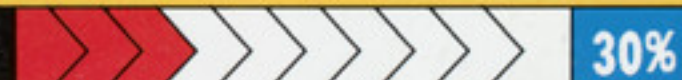
喜怒哀楽とか人間関係というのもしっかり入れますよ。蓬莱学園はもともと参加者のアイデアの塊ですから、それを生かすことで、現役高校生の人たちの感覚や生活感が反映されてくると思います。

CDの容量を使いきりたいと語る渡辺さん。一年近くかけて制作する予定だ。

新作スクランブル

ファンタシースターⅣ

ゲーム画面初公開！ すみずみまで見よ!!

セガ／年末発売予定／価格未定／RPG／16M＋BB

完成度ゲージ 30% 1人プレイのみ

これは、Ⅱでも登場したグラスアサッシンのグラフィックパターンだ。どうやら、戦闘シーンはⅡのものを踏襲するらしい。

建造物、キャラクター、フィールドの画面などは、元祖「ファンタシースター」をほうふつさせる。

今度の冒険はピアタを拠点に！

まだまだ発売は先だが、ユーザーの期待度が高い「PSⅣ」の続報が、締切間際になって入ってきたぞ。今回の情報によると「PSⅣ」の戦闘シーンは、どうやら「PSⅡ」に近いシステムとなりそうだ。また、ストーリーのほうは、ピアタの街から始まるということも判明した。さてさて、じらしてしまって申し訳ないが、来月以降はもう少し詳しい情報をコンスタントに掲載できそうなので、とりあえず今回はここまででガマンしてくれ。

ここもピアタの街の一部。なにやら巨大な城のようだが……。

今回、ピアタ（モタビア星）は、大学を中心に栄えた街という設定になった。また、物語もすべてここから始まるのだ。

007・死闘
英国スパイはどんな時でもダンディー

●テンゲン／5月14日発売予定／6,800円／ACT／4M

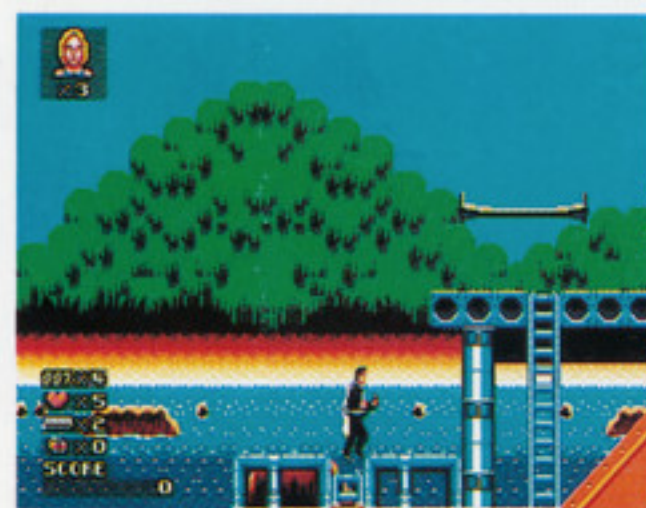
完成度ゲージ 100% 1人プレイのみ

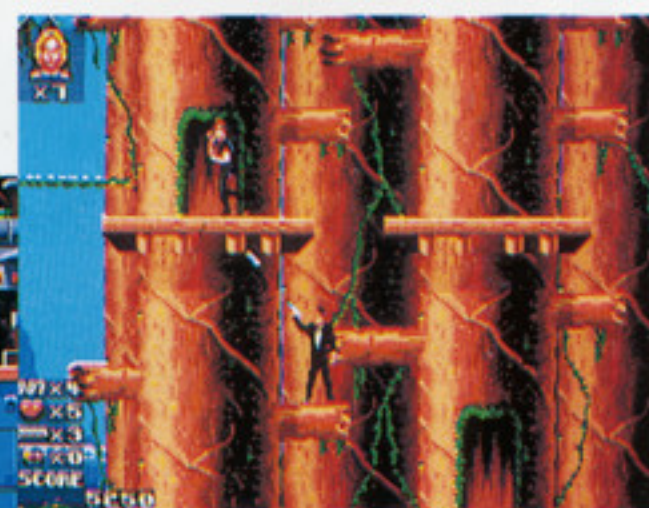
先月もお伝えした「007・死闘」。ゲームシステムについては前回の新作スクランブルを読んでもらえばわかると思うので、今回は冒険の舞台となる敵アジトを紹介していこう。無人島を改造した敵アジトは、大きく分けて4つのエリアになっている。この4つのエリアそれぞれに捕らわれている美女たちを救出し、アジトを破壊することがプレイヤーの目的となる。

火山の中をくり抜いた実験場や、シャトル発射基地内部でのアクションは、いかにも007シリーズにありそうなものばかり。現実の世界では味わえない(?)、世界をまたにかける国際スパイの活躍をメガドライブで楽しもう！

よっこらせ

ボンドは常に黒のスーツを着てカッコ良くキメている。でも、たまにこんなオヤジ的な情けない姿をすることもある。

STAGE 1 敵戦艦

ジェットパックを使い、空から敵戦艦へ潜入。宿敵ジョーズとの対決もあるぞ。

STAGE 2 秘密のアジト

森の中に作られたアジト。いくらボンドでも、高いところから落ちるとアウトだ。

STAGE 3 火山の実験場

煮えたぎるマグマに落ちると一巻の終わり。取っ手につかまりながら慎重に進め。

STAGE 4 シャトル発射基地

敵のスペースシャトルは、ハイテク工場の一番上にある。ボンドガールはドコ？

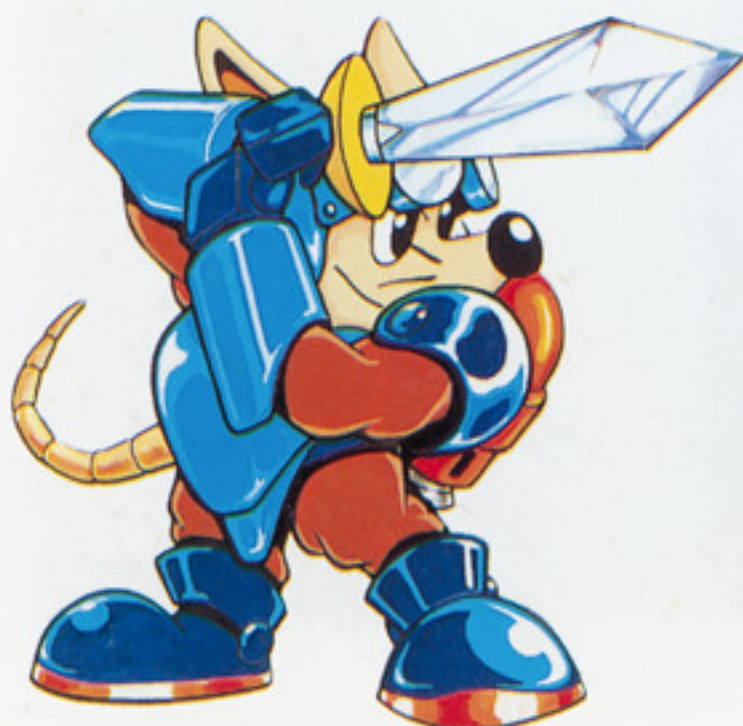
ロケットナイト アドベンチャーズ
最優秀新人賞の有力候補だぜ!!

●コナミ／発売日未定／価格未定／ACT

完成度ゲージ 40% 1人プレイのみ

先月の速報でもお知らせした、コナミのメガドラ第2弾「ロケットナイト アドベンチャーズ」。開発状況も順調のようで、主人公のグラフィックが一部変更（見やすさを考えて腕の部分が青から茶色になった）されるといったこまかな調整が現在ガンガン行われている。詳細はまだ不明だが、オーソドックスな横スクロールのアクションゲームをコナミがどう料理するかが気になるところだろう。スパークスターは、はたしてソニックやマリオ人気を越えられるか!?

ジェットの力で空を飛ぶ!!

敵キャラのコミカルな動きはさすがコナミ。画面を見てもわかるようにグラフィックの美しさも保証ずみ。

主人公のスパークスターは、中世の騎士のような格好でロケットを背中に積んだヘンなヤツ。トボケた表情がアメコミっぽいでしょ？

なんともおマヌケな敵さんたち。必殺技〝ロケットアタック〟で倒しちゃえ！ スピード感はソニックにだって負けない(未確認)!?

PGAツアーゴルフⅡ

EAビクター／4月16日発売予定／9,800円／SPT／8M＋B・B

完成度ゲージ 80% 4人プレイまで可能

他機種でも発売されている「PGAツアーゴルフ」だが、その続編であるⅡがメガドライブでもリリースされる。操作方法やシステムはほとんど同じだけど、グラフィックやコースはぐ〜んとパワーアップ。しかも、PGA公認だから超有名プロゴルファーとラウンドまでできるんだぜ。

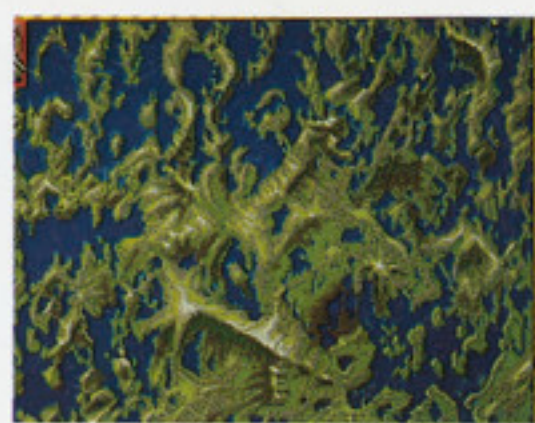
PGA（全米ゴルフ協会）公認だからさ。

このゲームもEAスポーツシリーズなのだ。この画面は海外版とちょっと違う。

風の設定はちょっとキツイけど、ショットは意外と簡単にできる。

パワーモンガー

EAビクター／6月発売予定／8,900円／SLG／8M

完成度ゲージ 80% 1人プレイのみ

「ポピュラス」に戦略性をプラスしたような画期的なシミュレーションゲームが、この「パワーモンガー」。広大な大陸に3つの勢力があって、それぞれ争いを繰り返している。キミはエリアを徐々に制圧していって、覇王となるのだ。ちょっと大人向けゲームだね。

3つの勢力が制覇を目指す、広大な大陸の一部。

まずはこのへんから攻めていこうか。乗っ取ったら生産だ。

雪や雨といった気象条件が美しく表現しているぞ。

ロードラッシュⅡ

EAビクター／8月発売予定／8,900円／RAC／8M

完成度ゲージ 80% 2人同時プレイ可能

昨年EAビクターの参入第一弾として発表された「ロードラッシュ」の続編が、早くも登場／ 今度は分割画面での2人同時プレイもあって、さらにアツイぞ／

レースゲームだけど、殴り要素もある。これがタイトル。

クネクネ道や遠くの風景までくっきり。見てる余裕は……。

これが2P対戦プレイだ。1P時よりちょっとキャラクターが小さいかもしれないけど。

跳んだり 殴ったり 走ったり

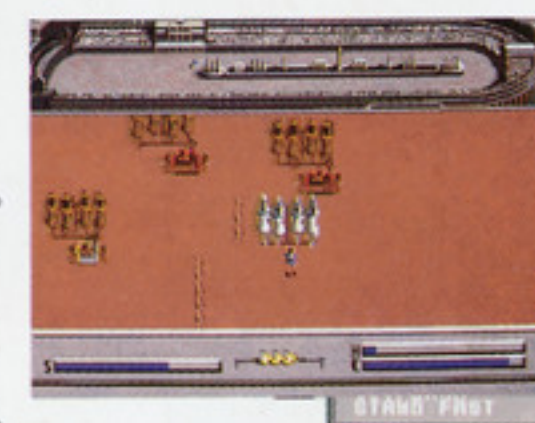
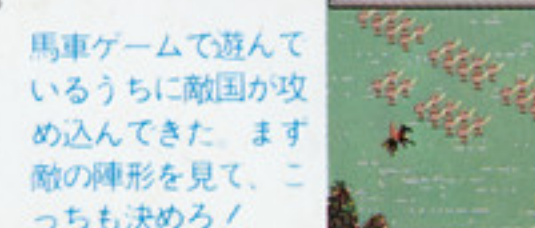
センチュリオン

EAビクター／10月発売予定／8,900円／SLG／4M

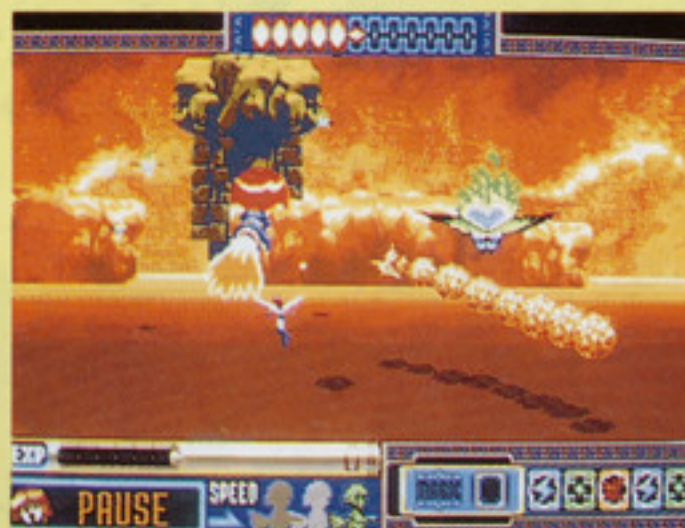
完成度ゲージ 70% 1人プレイのみ

紀元前のローマ帝国を舞台にしたウォー・SLG。しかもリアルタイムなのだ。周辺国を征服していく戦闘シーンでは、戦術、戦略などを選択し、かなり本格的。能力値を上げるためのサブゲームの馬車レースや格闘技なども味があるぞ。

元ずうとるびの江藤博利氏の画を彷彿する、オープニング。

キミは古代ローマ帝国の皇帝って感じの役どころ。

カーブでは慣性が働いて、難しい馬車ゲーム。賭けもできるし、勝てば能力値を伸ばすことも可能。

馬車ゲームで遊んでいるうちに敵国が攻め込んできた。まず敵の陣形を見て、こっちも決めろ！

新作ハミダシ情報 プラス1

データランドでも紹介したとおり、なんと「コットン」の新作こと「パノラマコットン」の制作が発表されたのだ。しかも作っているのはアーケード版「コットン」を作った㈱サクセスのスタッフだ。詳報は次号でするぞ。期待せよ！

基本的には3Dシューティングのスタイルだ。破天荒な設定と音声の豊富さは、まさにコットン。

3D表現ではいろいろ凝った演出が見れるのだ。早ければ夏ごろには遊べるかも。期待大だぞ。

BE-MEGA HOT MENU PART1

BEメガホットメニュー

スプラッターハウスPART3

年月を経てリックは素早くなりました

●ナムコ
●3月19日発売予定
●6,800円
●ACT
●16M

完成度ゲージ 100%　1人プレイのみ

SPLATTERHOUSE PART 3
PRESS START BUTTON
©1993 NAMCO LTD. ALL RIGHTS RESERVED

いままでの「スプラッターハウス」との違いを認識しつつ全6ステージを突き進め!

「スプラッターハウス」もすでに3作目。いままでの作品を遊んだことのある人なら、すぐに自分の頭の中でゲームに対する印象が浮かんでしまうハズだ。しかし、3作目を遊ぶときはまずその印象を捨てる。とくにリックの動きについてはまったく違うものだと思っていい。そして頭をからっぽにして新鮮な気持ちでゲームを始めよう。純粋に楽しめるぞ。

Jennifer cowers in hinding
and escapes from the monsters.

豊富な撮り込み画像

アクションの高速化

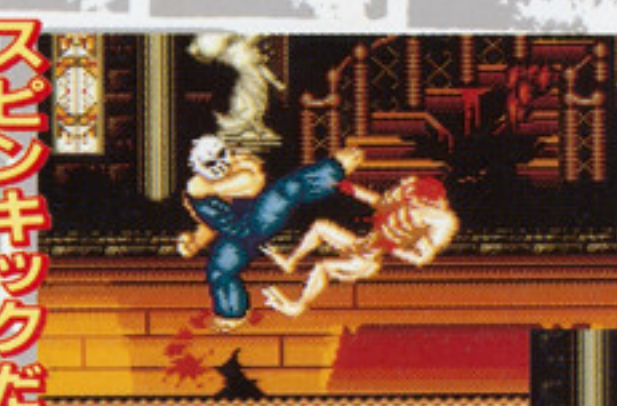
奥行きのあるステージ構成

STAGE 1 MANSION 1st FLOOR

1階ではジェニファーを助け出すのが目的だ。序盤はリックのアクションのすべてを確認しながら進め。部屋の中の敵を倒したらスタートボタンを押してマップを出すのを忘れるな。軽く流そうぜ。

STAGE1 MAP

スピンキックだ

スピンキックで回っている最中は敵の攻撃を受けない。すなわち無敵というヤツだ。

威力は拳に聞け

殴りながら壁際に敵を追い込む。追い込んだ後もひたすら殴り続けよう。

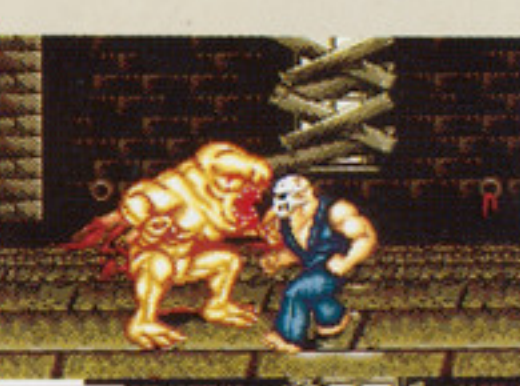
回り道もよい

回り道をすれば必ずいいことがある。時間に余裕がないときも回り道で挽回できるのだ。ワープがあるのじゃよ。

BOSS ヘル・ガーディアン

ヘル・ガーディアンは、動きが速く捕まえづらいが左右に追わず前後にリックを動かそう。そして壁際に追い込んで殴れ。変身後も攻撃を受ける前に攻撃していればいい。

着地時を狙え

回転ジャンプをして逃げるが、その着地地点を先回りして攻撃しよう。

変形したら

咽から手を出される前に殴る。投げて飛び蹴りの繰り返しも有効だぞ。

STAGE 2 MANSION 2nd FLOOR

マンションの2階では、寄生虫を植えつけたボスモンスターを倒してジェニファーの命を救うのが目的だ。すでにジェニファーがいない場合はボスを倒すだけ。ボスの執拗(しつよう)な攻撃には苦労させられるぞ。

STAGE2 MAP

頭で勝負

ただのジャブより頭突きのほうが強力。最大3発連続で決まる。

手は怖いぞ

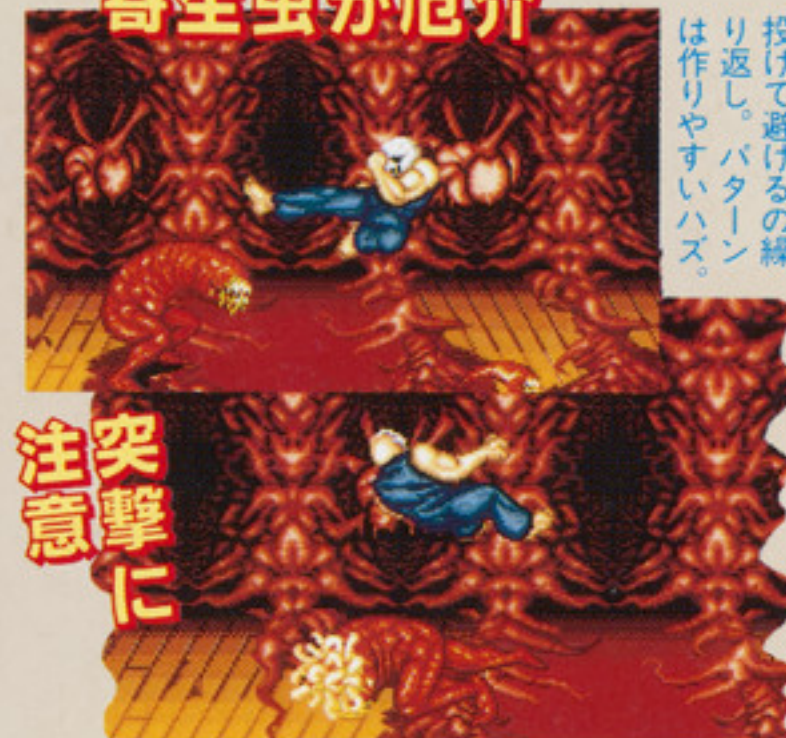
ジャンプして避けようとすると、当たった時に転ばされる。ダメージ覚悟で進むのもいいが、ここは画面の手前を歩くと楽に進めるぞ。

耐久力たんまり

挟まれると厄介だ。同じ方向に寄せるため、つかんで投げ飛ばせば大丈夫だ。

BOSS ジャイアント・イーター

ジャイアント・イーターは転がすと寄生虫を2回出す。コイツに当たっているようだと満足に近づけないぞ。スピード命なので変身はしないほうがいい。変身後の突進に注意。

寄生虫が厄介

投げて避けるの繰り返し。パターンは作りやすいハズ。

突撃に注意

STAGE 3 MANSION 3rd FLOOR

マンションの3階では、息子のデイビッドを助けるためにマック・ザ・ベアを倒すのが目的だ。しかし、最大の課題はアンドラスのスライディング攻撃をどうやってかわすかだ。スライディング中は向かっていってもやられるだけ。前後に避けて攻撃の機会を待て。

ポルターガイストもあるっす

攻撃は不可能。もちろんこの時点でマップは見られる。先を急げ。

スライディング野郎が！

リックができなくなったスライディングを敵モンスターが使ってくる。非常に攻撃範囲が広いので大きく避けよう。

同じ方向に敵を追いやるとき、敵を投げて敵にぶつけてしまうのが一挙両得ってものだぞ。

敵を敵にぶつけろ

STAGE3 MAP

BOSS マック・ザ・ベア

クマのぬいぐるみ状態のときは見かけ通り。ダメージを受けるのが恥ずかしいほど弱い。しかし、ひとたび変身したら首から長い手を出して攻撃してくる。これは1発がとても強烈。手が出たら前後に避けろ。後は殴って倒せ。

クマさんまでもが

手が長いよ

奥行きを活用して避ける。変身してパワーで押し切ろう。

CHECK!

これだけは覚えておきたい

アクションのツボ3カ条

今回のリックは動きが速くなっている。そのため、パワーよりスピードを重視した攻撃を展開するといいだろう。まず敵に接近するときはジャンプキックで近づく。あわよくば転がしてしまうのだ。そして、転がしたら敵と半分重なるようにリックを近づけ攻撃ボタンを連打する。この繰り返しで攻撃は万全だ。ちなみにアイテム攻撃は、動作が緩慢(かんまん)になるのでやめておこう。

半分重なってひたすら攻撃

間合いを詰めるのはジャンプキックで

アイテムには頼るな

STAGE 4 MANSION BASEMENT

マンションの地下室での目的はディビッドを救出することだ。ここでの厄介者は攻撃力の高いブロノブ。光ってるときはダメージを与えられないってのが難点だ。前後に動いて攻撃し、攻撃の的を絞らせないようにしよう。ちなみにここでは小部屋を選んで進んだほうが、ちょっとだけ楽に進めるぞ。

STAGE4 MAP

斬れ味抜群

刃物系のアイテムは敵をまっぷたつにしてしまう。強力だが、振り下ろす動作がちょっと遅くなってしまうぞ。

アイテムは後で回収

アイテムがなくなってしまうことはない。戦闘が終わった後にもらおう。

ちと不気味

ブロノブは口から手を伸ばして攻撃してくる。一発が非常に強力で怖い。

BOSS アッツヴェルム

動きが俊敏で捕まえにくいが、ジャブを出しながら前後に移動しよう。ビリビリしているときは逆にダメージを受けるので手を出すな。変身したらジャンプキックで間合いを詰めてひたすら殴る。リックを変身させて攻撃するのもいい。困ったらテンタクルスピアだ。

玉にやられるの

玉にいたぶられるのはあまり格好よくないわな。

スパークさせろ

テンタクルスピアで攻撃と防御を同時に展開。

ADVICE クリア時間によりシナリオが変わるぞ

賢明な人は気づいているかもしれぬが、このゲームはステージクリア時間によってシナリオが違う。どうやら速く終わらせるほど幸福なシナリオが拝めるらしい。場合によっては隠しステージなどにも進めるみたいだ。速く終わらせるに越したことはない。どうやったら速く進めるかちょっと考えてみよう。

クリア時間短縮の心得

①MAPで最短距離を確認

ただ最短距離を進むのはサルでもできる。ここでは黄色の扉を使ってワープを利用することを覚えよう。

②進行方向に敵を投げる

進む方向に敵を投げて攻撃すれば、移動時間が短縮できるぞ。節約だ。

STAGE 5 THE DARK STONE

ここでは究極邪神の復活を阻むのが目的だ。すなわち、究極邪神を倒さなければならない。しかし、その究極邪神に会うまでがひと苦労だ。出会ったモンスターは1匹ずつ確実に倒していこう。マップは複雑だが、このステージでは回り道をしてアイテムを集めたほうがいい。きっと最後で楽になるぞ。逆にないとツライ。

端に追い込め

敵を見たら壁際に追い込む。これが最後まで基本となる行動だぞ。

顔が怖すぎる

床から出現する顔は倒すことができない。逃げろ。

STAGE5 MAP

BOSS 究極邪神

究極邪神は玉を3連続で発射する。これに当たると転倒させられるので前後に避けろ。攻撃は捕まえて投げるの繰り返しがいい。変身して一気に勝負をつけるほうが安全かもね。

射程を見極めろ

うかつにジャンプキックをすると玉の餌食になる。

稲妻は痛いぞ

そして最後の戦いへ……

メーカーさんからひとこと

「スプラッターハウスPART3」の主人公リックの必殺技は、内蔵をいくつも突起させ敵にダメージを与える「テンタクルスピア」。一目見るだけでギョッとします。でもご安心ください。突起と突起を結んだら、これぞホントの腸結び。（ぱいん）

ガントレット

たまには身内のケンカもいいもんだ

完成度ゲージ 80% 4人同時対戦あり

- ●テンゲン
- ●夏頃発売予定
- ●価格未定
- ●A・RPG
- ●容量未定

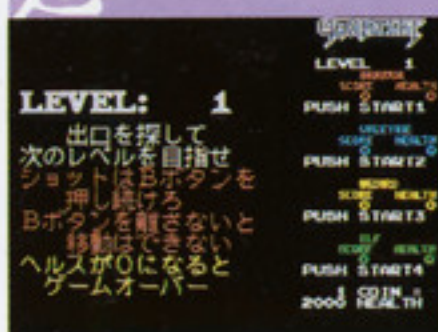
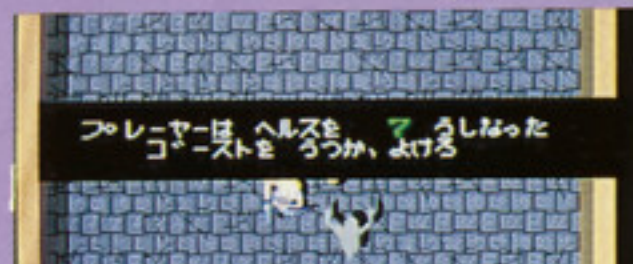
何度も言うようだけどゲームの完成度は高いよ。処理落ちチラツキはほぼナシ！

音声合成の移植も完璧。キャラがダメージを受けた時の声がちゃんと数種類ある。

気になる「ガントレット」だけど、ゲーム自体の移植はほぼ完了している（もちろん音声合成もバッチリ入ってるぞ）。マルチタップで4人同時プレイできる日は、そう遠くないのだ！

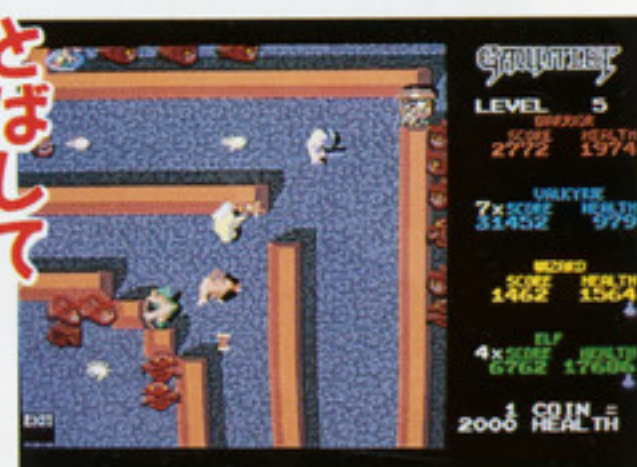
さてテンゲンのゲームといえば〝原作の完全移植〟というイメージが強いけど、ガントレットに関してはプラスアルファの要素も充実している。日本語のメッセージを別に用意したり、以下で詳しく紹介してるバトルモードを導入したりと、気合いの入りようが並じゃない。場合によってはもうひとつうれしいモードも用意されるというから（詳細は情報が入りしだいお知らせする予定）、ワクワクしながら待とうじゃありませんか！

メッセージが僕にも読めるようになった！

ゲーム中のメッセージは設定によって日本語と英語に切り替えることができるので、照らし合わせて英語の勉強もできるぞ。

ステージ開始時のメッセージが、大きく読みやすい日本語で表示される。

タラリラタラリラ…という音楽とともに現われるメッセージもほれご覧のとおり。うれしいな。

デスはイヤです

体力を一定量吸い取るまでまとわり続けるデス。惜しまずマジックで消しちゃえ。

とばしてきやがってからに

接近戦、遠隔攻撃ともに優れているデーモン。まともに相手をするとツライ。

新登場BATTLEモードで気まずくなるほどアツくなれ!!

ラウンド開始直後、この整然としたフィールドがボロボロになるには、数秒とかからない……。

壊せる壁の中には、バトルを有利にするアイテムが眠っているのだ。

壁を壊せばステキな気分

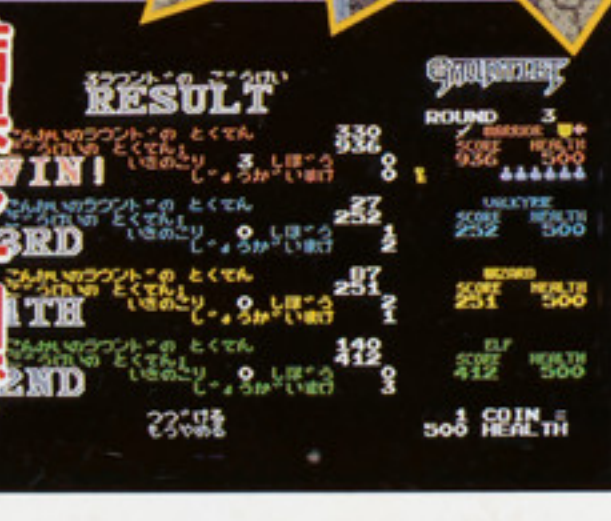
むやみに撃つとかえってデンジャラス

サバイバルが勝利条件のこのモード、出口をくぐることは負けを意味するのだ。

このモードのEXITは落とし穴

壊せない壁はショットを反射する。これをうまく利用できるようになれば大したもんだ。

結果も一目で

何ゲームマッチかを設定することもできる。ボ○バーマン並みに対戦がアツいぞ！

普段ダメージすら与えることのできないメンバーたちどうしで、血みどろの戦いを繰り広げられたら……という夢を実現したのが、このバトルモードだ。ショットや格闘、そしてマジックやアイテムを駆使して、自分以外のキャラを葬りされば勝ちだ。各キャラには一長一短があるので（同条件対戦もあり）、それを理解したうえで戦わないと勝利は難しいぞ。

メーカーさんからひとこと

4人同時プレイ可能の「ガントレット」。しかもオリジナルのバトルモードまで入ってこれはお得。ちなみに、超「ガントレット」ファンである当社のC氏は、ゲーセン時代に5人プレイをしたという経歴を持つ人物です。名誉ある両替係（お金をくずす役）……だって！

MEGA lo MANIA

堀って堀ってまた堀って……

完成度ゲージ 90% 1人プレイのみ

●CRI
●4月23日発売予定
●7,800円
●SLG
●8M+BB

武器を発明するには、いい場所を探せ

イギリスをはじめとして、ヨーロッパで長期にわたって高い評価を得ているシミュレーションゲーム「メガロマニア」。

このゲームでは、スタート時に城を置く場所によって、ゲームの勢いや勝利までにかかる時間が大きく変わってくるのがポイントだ。

なぜなら、場所によって採堀できる資源が異なるからだ。もし場所の選択を間違ってしまうと、強い武器が大量生産できないだけでなく、最悪の場合は武器自体が発明できないという状況になってしまうのだ。万が一、資源の乏しい場所に城を置いてしまったことに気がついたら、すぐに移動するか、やり直すのが最もいい対応策だぞ。

場所が違えば資源も違う…

写真の通り、2つの土地では採堀できる資源が違うのだ。どっちがいい？

いい資源が出る土地を求めてさまようのはちと虚しいね。序盤は土地が狭いので、まだまだ楽。

中盤には飛行機も登場

戦闘時の武器は、最初こそ槍や石斧だが、中盤には大砲や飛行機も登場。後半には核兵器も使えるようになるぞ！ 文明の進む速度っていうのはまったく……。

MEGA lo STORY

この広大な宇宙のどこかに存在するクリスタルの球体。そこには、これから生まれようとする幾億もの惑星や恒星が育まれている。星々は成長し、やがて宇宙空間へと押し出されていく。しかし、中には成長の過程で進化が歪められていくものもある。それらの不幸な迷える人々を支配する神の座をめぐり、宇宙中の権利者たちが激しい闘いを繰り広げる。これは進化、破壊、そして権力の闘いだ。

ビジュアルシーンらしいビジュアルシーンは、このオープニングストーリーくらいだね。そのぶんゲーム内容は濃いぞ。

城以外にも建物はイロイロあるのだ

メガロマニアは武器を開発することで時代が進み、テクニカルレベルもアップする。それにともなって城のデザインもだんだんと変化していくところが特徴なのだ。また、ゲームに登場する建物として城以外にも採堀場や工場なども建築できる。工場で生産することで、はじめて使えるようになる武器も多いぞ。

これが城！

工場

時代がどんどん進んでくると、発明しただけでは使えない武器が出てくる。大砲や飛行機などがその例だ。そこで工場の建築をする必要がある。もちろん工場を作ったからといって、資源がなければ発明も生産もできないぞ。

採堀場

テクニカルレベルが上がると、地中深くにある資源を堀り出すための採堀場を建築することができる。採堀場さえできてしまえば資源も増えて、さらに新しい武器を発明できるから、戦闘も有利になるというものだ。

ラボ

ある程度人数に余裕が持てるようになり、ポンポンと発明が進んでいくと、今度は発明できなくなってくる。そこで、時代によってはラボを建築することが可能になる。ラボが完成すればまた新しい武器が発明できるぞ。

MEGA lo Voice集①

このゲームは、ROMでありながらガンガンしゃべりまくるのが楽しい特徴。声優もツインピークスの"ハリー保安官"でおなじみの銀河万丈氏などが担当。おもなセリフをちょっと再現してみたぞ。

- ●製造完了！
- ●力をお貸ししましょうか？
- ●まあ、いいでしょう
- ●考えが甘いわ！
- ●軟弱者！
- ●工場壊滅しました！
- ●凄い科学力だ！
- ●愚か者に用はない！
- ●この領地はもらった！

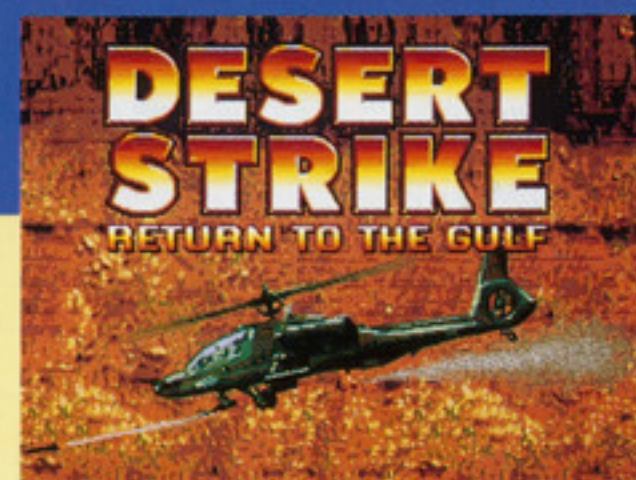
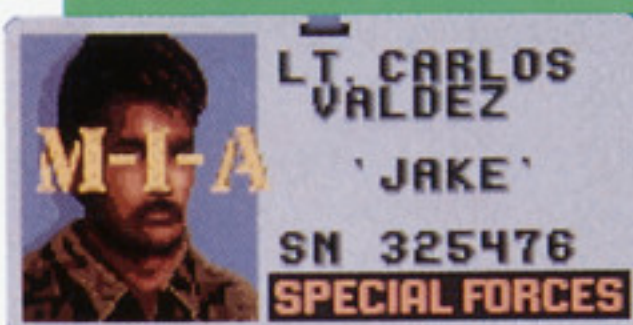
メーカーさんからひとこと

発売を待ってくださっているみなさん、もうちょっとだけ待っててね。初心者の人でも大丈夫なように、ヘルプメッセージもあります。1プレイ専用だけど2プレイのように熱い！ なんせ開発室は仕事以外の時にも、城の倒れる音が絶えなかったくらいで。（さちえ）

デザート・ストライク 湾岸作戦

撃つのもいいけど補給もね！

●EAビクター
●4月23日発売予定
●8,900円
●SHT
●8M

完成度ゲージ 100% 1人プレイのみ

諸君！ 我々の仲間が行方不明になった……!!

最も能力の高いコ・パイロットが行方不明になっているからこそ、助ける意欲もわいてくるというものだ。

デザートストライクは湾岸戦争をモチーフにした戦略SHTだ。プレイヤーはクォータービュー・マップ内をアパッチヘリで飛び回り、与えられた指令を遂行(すいこう)する。最初の目的は敵のレーダー施設などを破壊して、行方不明の〝JAKE〟を捜し出すこと。まずは4人の中から好きなコ・パイロットを選んで出動だ。それぞれ射撃とウインチにレベルが設定されているので、能力を見て選ぼう。

作戦を遂行する4人のコ・パイロット

X-MAN SHOOT:D WINCH:A
冷静で確実に任務を遂行する。ウインチの実力はNo.1だが、そのかわり射撃にはやや問題がある。

AUSSIE SHOOT:C WINCH:C
オーストラリア乗馬選手権で何回も優勝しているほどの、強心臓の持ち主。オールラウンドに対応できる実力者だ。

MR. D SHOOT:E WINCH:D
勇気があるのかバカなのか、とにかく恐いもの知らず。戦闘でアツクなるのはいいが、射撃もウインチも超下手だ。

TRACKER SHOOT:B WINCH:E
国会議員の息子という環境ゆえ、子供の頃から射撃を学んだ。しかし、彼が味方の命を気にしているかは疑問。

ただ爆撃すればいいってもんじゃない!!

Let's GO!!

戦艦からカッコよくテイクオフ。でも操作をサボっていると、再び着陸しちゃうぞ。カッコ悪いね。

敵でも味方でも助けろ!!

施設などを破壊すると人間が現れることがある。そこで敵味方関係なくヘリに収容しよう。収容者をランニングポイントまで運ぶと、アーマーが回復するぞ。

ここでウインチの実力が問われる。実力が高いと判定が大きい。

人を助けてここまで運んでくればダメージがなくなるのだ。

Help!

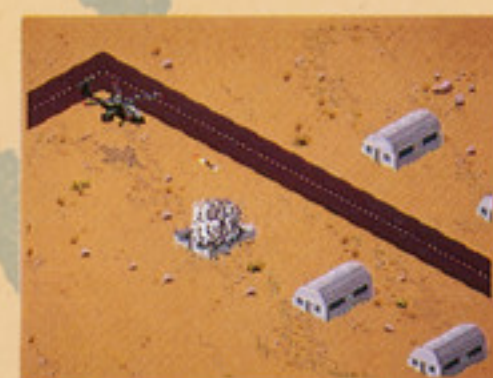
レーダー、発電所などを破壊

行方不明の仲間の救出とともに、レーダーや発電所などの施設を破壊するのも大切。施設を破壊すると瓦礫(がれき)の中から燃料や弾薬を見つけることもできるぞ。マップ画面に切り替えれば、残り施設の場所や、自分の位置を確認できる。

しっかり狙いをつけて、なるべく少ない弾数で破壊しよう。

つねに全体マップで自分の位置と施設の場所などを確認することが大切だ。

ミサイルは弾数制限が！ こまめに補給しよう!!

アパッチの武器はヘルファイヤ・ミサイル(攻撃力大)、ハイドラ・ミサイル(攻撃力中)、マシンガン(攻撃力小)の3種類。どれも弾数制限があるので、残りを確認しながら使おう。弾薬は敵の施設を破壊すると出てくることもある。

攻撃力の大きい武器は、なるべく使いたくないのだが、必要な時もあるね。

瓦礫から弾薬が出てきたらすかさず補給。これは基本。弾がある時は残しておこう。

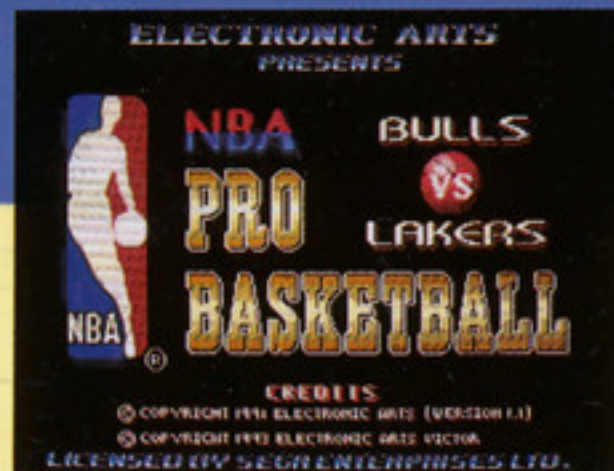
メーカーさんからひとこと

再び緊迫する湾岸情勢。そんなタイムリーな題材のゲームが、この「デザート・ストライク～湾岸作戦～」です。米国側の視点で正義が描かれている本作は、日本人の僕らが見るとまた別の切り口が見えてきます。たまには真面目に、そんなことを考えながら遊んでみては？

NBAプロバスケットボール BULLS VS LAKERS

世界最高峰のバスケットボールゲームだ！

完成度ゲージ 100% 2人同時プレイあり

- EAビクター
- 4月2日発売予定
- 8,900円
- SPT
- 8M

NBA公認!! 全選手実名だぞ！

昨年末に発売された「ドリームチームUSA」は楽しんでもらえただろうか。あれは五輪の興奮をもう一度ということで企画されたゲームだったんだけど、今度は日本でも注目され始めたNBAをフィーチャーしたバスケゲームが発売される。東地区、西地区の16チームに、オールスターを加えた全18チームを網羅。しかも全選手実名だ。NBAの試合を見ているような興奮が味わえるぞ。

解説はおなじみのロン・バー。そしてリポーターはケニー・ダーティーだ。

アメリカで一昨年に発売されたものなので、当時のデータと選手構成になっている。マジックもいる。

EAスポーツならではのリプレイ機能ももちろん搭載。好きなときに見ろ！

これまた本格的遊戯方式

【GAME MODE】ONE GAMEとTOURNAMENT。
【PLAYER SELECT】1人プレイと対戦プレイ、2人協力プレイの3種類。
【PLAY OPTION】時間が経っても選手が疲労しないARCADEと、だんだん選手が疲労していくSIMULATIONの2種類。
【PLAY LEVEL】PRE-SEASON(EASY)、REG-SEASON(NORMAL)、SHOWTIME(HARD)の3種。
【PERIOD LENGTH】1ピリオドの時間は2、5、8、12分から選択。
【MUSIC】音楽のある、なしを選択。
【SOUND EFFECTS】効果音のある、なしを選択。
【PASSWORD】トーナメント戦の続きができる。

マーキーシュート傑作選

マーキーシュートとは、全選手1人ずつがもっている超ド派手なシュートのことだ。

キミはどのチームで戦う？

PORTLAND TRAIL BLAZERS 注目選手：クライド・ドレクスラー	HOUSTON ROCKETS 注目選手：アキーム・オラジュワン	PHOENIX SUNS 注目選手：トム・チャンバース	GOLDEN STATE WARRIORS 注目選手：ティム・ハーダウェイ
MILWAUKEE BUCKS 注目選手：アービン・ロバートソン	ATLANTA HAWKS 注目選手：ドミニク・ウィルキンス	INDIANA PACERS 注目選手：チャック・パーソン	PHILADELPHIA 76ERS 注目選手：チャールズ・バークレー
UTAH JAZZ 注目選手：カール・マローン、ジョン・ストックトン	SAN ANTONIO SPURS 注目選手：デビッド・ロビンソン	SEATLE SUPER SONICS 注目選手：ショーン・ケンプ	CHICAGO BULLS 注目選手：マイケル・ジョーダン
BOSTON CELTICS 注目選手：ロバート・パリッシュ、ラリー・バード	NEWYORK KNICKS 注目選手：パトリック・ユーイング	DETROIT PISTONS 注目選手：アイザイヤ・トーマス	LOSANGELES LAKERS 注目選手：マジック・ジョンソン

NBA RULE

●10秒ルール★★★★★★★★
エンドライン、サイドラインからのスローインは5秒、ボールを持った選手がドリブル、シュート、パスを10秒以上しない場合は相手ボールとなる。

●25秒ルール★★★★★★★
スローインされたボールを保持した攻撃側は、25秒以内にシュートしなければならない。ただし、シュートミスした場合は、再度25秒カウントを始める。

●チームファウル★★★★★
チームで5回のファールを犯した場合は、ワンエンドワンスローが与えられる。個人で5ファールで退場となる。

フリースローは横と縦のメーターでシュート

●シューポイント★★★★★
シュートポイントは、2点と3点がある。3ポイントライン外からのシュートが3点。

選手によってドリブル力やシュート力など違うので、考えてシュートしよう。

メーカーさんからひとこと

全米プロバスケットボール協会(NBA)公認の、本格派バスケットボールゲーム第2弾です。一昨年の優勝決定戦を争った、シカゴ・ブルズとロサンゼルス・レイカーズを中心に東西オールスターチームを含む全18チームが登場します。さぁ、熱く燃えてください。

BEEPLE LAND びーぷるランド

「三寒四温」と言われるのがこの時期。毎日変動が激しいよね。あれ、これって最近のMDソフト事情に似てるような……。もうすぐ春が来るってことかな？

今月の論 アダルトシーンの是非

ユーザーの年齢層が高めと言われながらも、徹底した姿勢を保ってきたMDですが……。

●あるほうが、よりストーリーに思い入れが深くなるだろうし息抜きにもなると思います。メーカー側は青少年への悪影響を考慮して、こういうシーンをカットしているのかもしれませんが、テレビなどでそれを自粛している様子はありません。確かにアダルトな場面を入れることによるメーカーのイメージダウンはあるかもしれません。ですが、ゲーム機が子供だけのものではない以上、こうした場面演出があることで、大学生や社会人にも楽しめる〝大人びた〟ゲームができるのではないでしょうか。

(大阪府・山本和幸・20歳)

●世の野郎ゲーマーで嫌いなヤツはいないだろうな。問題はそこに力を入れすぎ、肝心のゲーム自体がお粗末であってはならないということだ。

あの場面はあくまでもゲームを盛り上げる演出の1つでなくてはならないと思う。この条件を満たしていれば、買うのが恥ずかしかろうが、プレイ中親に見られようが大賛成だ。

(熊本県・かませ犬)

●一説によると、家庭用VTRはアダルトビデオのおかげであそこまで普及したともいわれる。だからといって、アダルトをOKにしろと言うわけではないが、ソフト販売の対象年齢を決めることで、新しいユーザーやソフトメーカーがメガドライブに興味を示すことは確実だろう。

パソコンのHソフトが一部マスコミから非難されたのも、まだまだメディアとして一般に認められていないからだと思うし、そこをきちんとしていかなければ、マルチメディアなどと名乗っても、おもちゃ程度の扱いを受け続けることは目に見えている。

メガドライブをはじめ、ゲーム機はハードメーカーがそのへんをうまくやるべきだ。

(京都府・改造／MD・21歳)

●ゲーム内容によってはどうしても必要になってくるだろうし、それ自体は悪いと思わない。だがセクシャルな要素を売りものにするソフトはメガドラでは流行ってほしくない。人の趣味に文句をつけているのではなく、率直に言えば、ビジュアルオンリーの中身のないゲームが増える恐れがあるからだ。そのうえ、美少女ゲーム向けハードなんてレッテルを貼られようものなら、今まで築き上げてきたものがブチ壊しだ。そういうゲームも否定はしないが、あくまでも二の次であるべきだと思うし、メガドラはその姿勢を崩さないでほしい。

(群馬県・関浩昭)

●アダルトシーンが多いゲームに限って、それ以外見るべきところがないということがありがちだ。どのジャンルでもバランスや内容がめちゃくちゃだったりするし。

(岩手県・高橋弘哉)

●僕は必要ないと思います。セガやサードパーティーが創ってきたメガドラのイメージを一瞬で崩してしまうもの、それがアダルトシーンではないでしょうか。それにゲームの面白さにこういう場面が必要でしょうか？　例えばゲームセンターを支えているのは、脱衣麻雀ではなくゲーム性のしっかりした普通のゲームのはず。

(大分県・橘☆裕亜・16歳)

●僕は必要であればよしと考えている。ストーリー展開上のワンシーンがカットされてしまうのはいただけない。最近はパソコンのアダルトソフトで摘発を受けたものもあったけど、そういうものとは質というか、カテゴリーが違う。

最近の子供はそういうソフトの流れも敏感に感じとり、選択できるのだから、メーカー側で削ってしまうことには疑問を感じる。

(千葉県・すけべ心80%・17歳)

●パソコンの世界では過激さを売りものにし、摘発を受けたソフトがあることも記憶に新しい。やはり、自主規制というものを大切にしてほしい。

最近はゲーム機にもクオリティー（？）の高いアダルトっぽいソフトが出てきているけど、時々ある子供の理解を超えたようなビジュアルは考えものですね。

いたずらに欲求を刺激したようなものではなく、博愛を表現したようなものであればいいと思うのですが。

(岡山県・S・BOY・15歳)

6月号のテーマは

噂がウワサを呼んでますけど……

32bitマシンはまだいらない!? です

──関心の高いテーマ（？）ということで、いつもよりハガキの量も多め。賛否の意見は、それぞれの年齢や、メガドライブが玩具なのか1つのメディアなのかという捉え方で違ってくるようです。ところで今回はテーマの書き方が悪く「アダルトゲームは是か否か」を論じてくれた人がかなりいました。これはまた奥の深いテーマですが、とりあえずこれも賛否は半々でした。やはり難しい問題です。

USER'S VOICE

ギョーカイに！ゲームに！ いいたい放題

●古くからのＢＥメガ読者なので、〝メガドラ100万台突破!!〟とか〝モナコＧＰ発売〟など上昇ムードの頃はうれしかったが、最近は元気のない話が多いような気がする。海外で絶好調と言っても正直なところピンとこないし。ここで提案。セガは一刻も早く32ビットマシンを出し、また上昇ムードを作り、国内を活性化してほしい。もちろんMEGA-CDのような失敗はよくない。これからは大手家電メーカーも新規参入してくるし、正念場ではないだろうか。

（茨城県・星を継ぐ者・19歳）

――これについては、今はまだ…という声もあるようです。６月号の論で意見を募集します。

●25歳、１児の母です。ハッキリ言ってゲームは嫌いです！　というよりもゲームをしているときのダンナが嫌い！　私が夕食を作ってるときでも「子供がジャマする」と言って子守をしてくれないから、背中におんぶして家事をすることに……。もちろんゲーム中は部屋から閉め出しをくらい、挙げ句の果てに「どっか遊びに行ってこい」だって。確かに息子は線をかじり、私は蹴つまずいてアダプターを抜くなど、ゲームのジャマをよくするのですが……。熱中してるのはわかるけどその最中の恐ろしいこと。他の皆さんもゲーム中はそうなのかしら？　雑誌に目を通してるのはダンナに秘密なのですが、こんな私もゲーム好きになる日がくるのかしら。

（広島県・ウルトラの母・25歳）

――ゲームは、やってる人もまわりの人も楽しくなきゃ。たまには一緒に遊んであげてよ、お父さん。

●相変わらず僕の友人たちの間では「ＭＤはつまらない」というふうに言われてしまう。確かにヒドイのもあるけど面白いソフトはた～くさんある。このイメージをなくすにはどうするべきか。簡単なこと。面白いゲームをたくさん作ればよい。そのためにはユーザーの意見を信じて作る。制作者側の意見だけではダメだ。そしてでき上がったら宣伝しまくる。この２つを完璧に行えば８割ぐらいはなんとかなるだろう。

（千葉県・田中匠・15歳）

――それが難しいんだけどね。

●ついに手に入れましたよ、「ファイテングパッド６Ｂ」。従来のものよりも小ぶりで持ちやすく、十字キーが滑りにくい素材になっているところがうれしい。Ｘ・Ｙ・Ｚの新ボタンはちょっと小さいかな？とも思えたけど、実際の操作には影響はなさそうだからいいだろう。ただモードキーが右手人差し指の位置にあるのだから、スタートボタンもその逆の位置に付けてほしかった。とはいえ操作性も良く、来るべきメガドラ新時代に向けてのパッドが発売されたと思う。

（鳥取県・アジャパーコング・21歳）

●名前だけでまだまだ正体のわからない「リアルファイターズ」を、私は今から心待ちにしています。そこで２つ希望を言わせてください。１つは操作方法をストIIと同じにしてほしいということです。もう１つは、キャラクターの中にセガの人気キャラクターを入れてほしい。ネイやレンタヒーロー、ハリアー、ソニック、etc…を自由に戦わせてみるのも面白いと思うのですが。

（埼玉県・竹鼻一也・23歳）

――２つ目が実現した場合、背景はデパートの屋上だろうか……？

●私はメガドライブだけのユーザーですが、この雑誌を見ていつも感じるのは、他機種に対する異常なまでのライバル意識です。SFCでは…、マリオは…、という比較をするのは止めてほしい。ＭＤを思う気持ちはわかるが、自分が好きならそれだけでいいんじゃないか？　同じハードを持つ者としてはちょっと情けなく思う。ＭＤユーザーよ、もっとピュアにゲームを楽しんでみては。

（千葉県・ＮＧＳ・22歳）

●３月号の中山研二さんが提案していた、２人プレイRPGというのはなかなか面白そう。実は僕もあったらいいなあと思ってました。具体的には、１人で複数キャラクターを動かすのは、感情移入ができなくなるので、リアルタイムの３Ｄ分割画面RPGなんていいと思う。これだと途中でバッタリ出会ったりして面白いし、宝の取り合いも起こるし。あとは、流行

イラスト

茨城県・ビックムーン大柴（14）

千葉県・風部秋良

北海道・セルジュ荒川（20）

神奈川県・宮守春香（15）

茨城県・るんるんるーが（17）

●近ごろ僕のまわりでメガドラを買ったヤツが２人いる。人気が出てきたのはとってもイイことなのだが、彼らは２年も前からユーザーだったワシでさえ手に入れていない「ぷよぷよ」や「ベアナックルII」といった良質ソフトを次々と買っている。ワシの存在はどこへ……。（岐阜県・石田憲司・13歳）●２月号のひとことに載ったテツヒコさん。そんなにリップがほしいなら通販で買えばいいじゃないです

に乗って８人のキャラクターの中から選べるようにしたら、ウワサになるようなモノになるかも。

（東京都・山田隆弘・18歳）

●「Pinball Special」はうれしくてたまらなかった。私のピンボールへの想いは、データイーストの「Monday Night Football」からでした。けれども初心者の私めにはルールさえもよくわからず、コインがどんどん吸い込まれていくばかりでした。しばらくご無沙汰だったのですが、最近また気合いが入ってきたところだったのです。また、初心者向けの連載をしてほしいですね。

（栃木県・星野新・19歳）

——ＭＤ専門誌になぜ？　と言う人もいると思うけど、いろんなゲームを知るというのもいいのでは。

●昨年末、「ラングリッサー」を買いました。今ではなかなか売ってないし、とても満足です。４Ｍだというのに、他の４Ｍ、いやそれ以上の容量を使ったソフトよりも内容や面白さがあって、何度やっても飽きないところがいいです。

しかし「２」の発売がなんとも言えない段階で、他の機種には移植されることがわかって残念です。確かにあまり市場がいいとはいえないけど、それは目立ったソフトが少ないからかもしれないので、だからこそ、「２」を発売してほしいのです。

（埼玉県・小潟竜一・16歳）

——「ラングリッサー２」を待望する声に加え、最近では他機種への移植に対する怒りの手紙も多くなってきました。これに対するメサイヤさんのコメントです。

★多数のお便りをありがとうございました。励ましのお言葉やお怒りなど、開発一同心して読ませていただきました。「ラングリッサー２」の開発時期は、現在どうしても優先させなければならない仕事にかかりきりであるため、未定とさせていただいています。

私の気持ちを率直に言わせていただくと、これだけ反響の大きいソフトの続編を作りたくないわけがないのです。「ラングリッサー」は正直言って、あまり完成度の高くないゲームでしたから、あれを追加したい、ここを直したい、こうしたらお客さんはどれだけ楽しんでくれるだろうと考えると、この機会は逃したくない気持ちでいっぱいです。

こんな曖昧な言い方で申し訳ありませんが、我々には「ラングリッサー２」を制作する意志があります。必ずみなさんのご期待に沿える作品をリリースしたいと考えています。　（メサイヤ・菊池）

MDでファンタシースターがやりたい!!

●プレイしたことのある友達は最高と誉めているし、今でもやりたいと言っている。ぜひ１万円でもいいから、発売してほしい。グラフィックなどはリメイクしてほしいとも思うが、あのままでも十分楽しめるはず。僕はII以降しか経験がないけど、ずっとやってみたいと思っていた。とにかくユーザーの声が必要だろうから、同意見の人は出してくれ〜。

（埼玉県・田中大士・17歳）

●ついこの間、メガアダプタとファンタシースターを手に入れました。II、IIIを持っているだけに期待していましたが、やってみて残念に思う点がありました。まず字がすべてカタカナということ。それから音楽が貧弱に感じたこと(※)。でもそれを除けば結構な名作だと思うので、改良を加えてＭＤ版を出してほしい。

（茨城県・田村英明・15歳）

●このコーナーの基本的な主旨とは違ってしまうが、「ＰＳII改」も出してほしい。やっぱりＩをＭＤで出すならＩ＋IIのROMカセットが妥当だろう。むかしIIをやったが、戦闘・成長のバランス、遅い移動速度、見にくい二重スクロールダンジョンなどでイライラさせられて、せっかくの良い世界観を満喫できなかった。それらを改良すればＰＳIIの評価は今よりも上がるはず。

（東京都・佐渡強・24歳）

●ここは一発MEGA-CDでリメイクするぐらいの対策がほしい。ついでに言うとＰＳシリーズは他のメディアのフォローが少ない。ファンを作ることはメジャー化に大切だから、コミック化やサウンドトラックＣＤなどの商品のも力をいれてほしい。

（京都府・改造メガドラ・21歳）

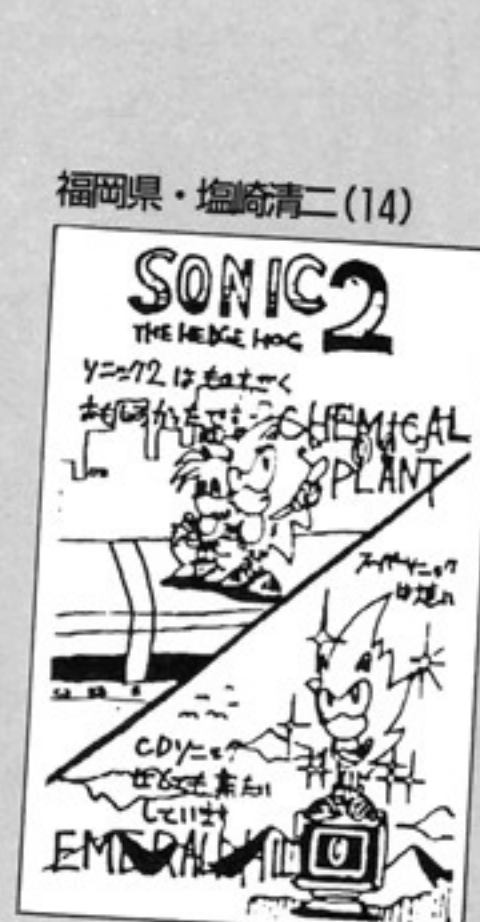
——２月号で募集した「ファンタシースターＭＤ版」希望の声、今月も続々と届いています。未体験の人はもちろん、マークIII版の所有者もバックアップ電池がなくなってきてるみたいだね。折しもＤＱシリーズはリメイク版が出るそうだ。みんなのハガキでＰＳシリーズでも実現させよう。

※編集部注・マークIIIソフトをメガアダプタを使用してプレイすると、本来のＦＭ音源がＰＳＧ音源に変換されます。

福岡県・さえき司

兵庫県・ＡＤ１９９３（18）

広島県・益川弘如（16）

東京都・バァフィョーン原

福岡県・塩崎清二（14）

神奈川県・響シロクロ（16）

か。TEL１本でＯＫ！　リップは泣けますよ。（埼玉県・上村明生・16歳）●最近（音楽用の）ＣＤプレイヤーの調子が悪くなってしまい、MEGA-CDを買うことにしました。さすが高いだけあって音がいい。でも音楽を聴くときまでメガドラとアダプターを差さなければならないのは煩わしい。もちろんゲームが一番の目的ですが、単体で使えるユニットなんかがあるといいな。（福岡県・加藤丈佳・16歳）

びーぷるMEGAトーク

——こころなしかタイトルが変わったような気がするけど、あまり気にせずいきましょう。やってることは同じなので。

●家に帰ったとき部屋に置いてあったらヤなものベスト3

3位……不幸の手紙5万枚

2位……お地蔵さん。しかも口元が少し笑っている

1位……撮られた覚えのない自分のヌード写真。しかもみんなちょっとはにかんじゃってる。

（千葉県・グリピー・18歳）

●僕は知っている……2月号P37のタイムギャルのおねーさんが持っているのは「ジュウレンジャー」の光線銃だってことを。

（島根県・小西大・25歳）

●あったらコワイシリーズ（嘉門達夫のマネですかい？）……音声サンプリングを日本テレビのジャストミート福澤アナが担当している「ぷよぷよ」。ファイアー!!

（香川県・麗梅亜III世・17歳）

●2月号の別冊付録〝ゲームアーツメガCDコレクション〟の表紙の「ぎゅわんぶらあ自己中心派」の写真のドラ夫、お前六万ツモってるケドその前に六万捨てているぞ。

（大阪府・SOS・18歳）

●「おそ松」がホントにゲーセンにあったらと思うとコワイが、「ラスタン」が実際にアーケードゲームだったという事実の方がコワイ。

（埼玉県・STELLA・19歳）

——それは言っちゃいけねぇよ。で、左上はおなじみの広告誤植ネタ、謙虚な殿様ですね。そして上は……ベスト4に入るほど多いと言うことか!?（努力中です）

アフターバーナーIII
プロ野球スーパーリーグCD
ぎゅわんぶらあ自己中心派II
天舞メガCDスペシャル
クイズ殿様の願望
ロードブラスターFX

岡山県・河合明（13）

在宅で高収入！
今、注目の知的なマスコミ校正者
マスコミ校正講座
労働省指定講座

マスコミにとって誤植は命にかかわることだそうです

香川県・入江亨（20）

カルチャー独立宣言
キワめよ！メガ・ドライバー

メガドラのユーザー、それも他のゲーム機を持たない純粋なユーザーには共通した思想、価値観が存在します。これは日ごろ読者から送られてくるハガキを集計してわかったことですが、それがあまりにも独特かつ魅力にあふれているので、BEメガではあらゆる面でバックアップしようと思ってます。〝ゲームおたく〟のワクでは片づけられない、次世代のユーザー像をみんなで創りましょう！

というキレイごとはここまでにして、まずはアナタがどのくらいメガドラ好きかチェーック!!　右のテストで見事メガ・ドライバーと診断されたアナタは、このコーナーを読み続けて、より高次元のメガ・ドライバーを目指してくださいネ。ではまた来月ッ！

メガ・ドライバー度チェック!!

（あてはまる項目をかぞえよう）

- どちらかというと理論的に物事を考える
- じつは不条理ギャグや冷ややかな笑いが好き
- 地震には本当に腹が立つ
- ひとり遊びなら任せとけ
- 友人から「なんかズレてるね」と言われた
- マークIIIまたはそれ以前からセガユーザー
- オーバーオールのヒゲオヤジがきらい
- でもネオジオ仮面は許せる

【判定】
■あてはまった項目が0の人……それはそれですごい■1〜3の人……ただの変わり者■4〜7の人……アナタこそメガ・ドライバー■8の人……そんな都合のいいヤツいるのか

JUNKプレゼント

BEメガスタッフのいらないもの、じゃなくて貴重なアイテムを大放出！　第1回目は、ゲームショップさんからいただいたバンドエイド、卓上清掃車〝ぱたぼう〟（提供者サミー）と、指先にはめて、ツボを刺激するというよくわかんない健康器具（提供者こんちゃん）の3点です。欲しいアイテム名を書いて「JUNKプレゼント係」までドシドシ応募してくださいネ。〆切は3月20日の当日消印有効。当選者の発表は6月号のこのコーナーで!!

ハガキにアイテムを欲しい理由や〝欲しい〟という熱意をぶちまけると、当選する可能性がアップするぞ。

のせられなかったよい作品

埼玉県・永沼純也（19）

前のページの担当者がボツにしたイラストの中で、キラリと光りすぎるものを紹介するスペースを設けました。

★採用者プレゼント当選者：お好み新作ソフト：栃木県・星野新、埼玉県・佐藤庄一、新潟県・富沢祐介：図書券＆テレカ：茨城県・大築まり、福岡県・塩崎清二、福岡県・加藤丈佳、千葉県・田中匠、東京都・山田隆広、京都府・田口保隆、福岡県・安達誠、熊本県・高田裕一、宮崎県・宇田津知春、大阪府・瀬口忠史

メガドラ恥ずかシーン

このままではイカーン!!

よせられるハガキの数が徐々に増えてきたこのコーナー。人気があるのは担当者として非常にうれしい事なんですが、ネタの方向性が"恥ずかシーン"の本質からどんどん遠ざかっていくような気がしてなりません。このままエスカレートしていくと、このコーナーのせいでBEメガが発禁処分になりかねないので、ちょっと路線変更します。どのようになるかは次回のお楽しみ。よーし、路線変更直前記念ということで出血大サービスだ。恥態の数々をとくと拝めー!!

これで見納め?禁断の園特集

北斗の拳　新世紀末救世主伝説(セガ)

東京都・ご機嫌ナナメ45ど(19)

ケンシロウがパワーアップして服が破れたところでしゃがんだとき。筋肉と革製品の衣類のコントラストがマッチしてる……のか?

ベアナックルII(セガ)

宮城県・てつこのヘア(14)

スライディングシザースの後、立ち上がろうとするときの1コマ。「このナヨッとした感じは、実はマックスがオ○マという証拠」。なんてスルドイ分析なんだ!

ファイティングマスターズ(トレコ)

福島県・安達　誠(14)

ラリーが小ダメージ食らった姿。この手、この足、そしてこの気持ちよさそうな顔。かなりアブノーマルな趣味の持主のようだ。

➡お知らせ

ゲーム音楽に歌詞をつけ、みんなで楽しく唄う「思わず唄ってしまいました」がパワーアップします! 今までは"歌詞"だけをクローズアップしてきましたが、これからは"音楽全般"をテーマに、あらゆる情報を扱っていこうかなと思います。もちろん歌詞もひきつづき募集するので、今後とも変わらぬご愛顧の程を。

思わず唄ってしまいましたコココココココ

MDのテーマ

作詞:新潟県・富沢裕介(12)

(アニメ「キャンディキャンディ」のテーマで)

色数なんて　気にしないわ
パッドの形だってだって　お気に入り
私は　私は　私はMD
独りぼっちでいると　ちょっとさみしい
そんなときこう言うの　社長をみつめて
参入して　参入して　サードパーティー
スーファミなんてサヨナラ　ね
MD MD

解説 4小節ぶん抜けているけど、まあ良しとしときましょう。それにしても卑屈だなあ。

ガンバレ!!連獅子兄弟

作詞:宮崎県・連獅子が好き(22)

(「魔王連獅子」のサウンドテスト9番で)

(前奏)
白く長い髪を持つ　ヤツの名は白獅子
KABUKI界に名を馳せる
伝説のKABUKIソルジャー
スライディング　さかさ落とし　回転なげ
投げ飛ばし
ガンバレ和風版タキシード仮面
獅子にかわって　おーしおーきだ!!

解説 2番もあったのですが、後半の歌詞が目を覆いたくなるものだったので割愛しました。

BEメガ大予言

マタオアーイシマシタネー。予言者ノ"キャロウ・インチ"デース。今回モ予言スルネ。ムムム……音楽ト恥ズカシイ姿……交互ニアラワレル……太陽ガ30回ノボルゴトニ……オー、ワターシノカデハ、ココマデデース。

ひとことfromびーぷる

◆お正月に秋葉原でメガドラとバトルマニアを買っていくおばあちゃんを見た。このおばあちゃんの長寿を祈らずにはいられない。　(神奈川・ケイコ・21)

◆発売日未定のソフトたち、消えないで……。
(東京・エイジ・20)

◆わーい大学が終わってもうお休みだ。羨ましいだろう。バイトとゲームざんまいだあ。
(東京・タク・19)

◆ぷよぷよが夢に出てくるのでなんとかしてください。
(岐阜・マサヒデ・15)

◆友達とぷよぷよで100回勝負をした。疲れた。「もう徹夜はしないぞ」と誓いつつ、今日もする。もう誰にも止められない。
(香川・マサキ・20)

◆最近ソフトが高いと思いませんか? 8,800円とか(実際は5,000円位で買うけど)。
(埼玉・タカシ・18)

◆小学校の図書館に勤めていて、よく子供たちとゲームの話をしますが、彼らはアクションゲームが好きなようですね。
(宮城・レイコ・31)

◆歴史は楽しい、面白い、発見がある。これからはRPGより歴史SLGが爆発なのでは?
(大阪・カツヤ・22)

◆ゲームアーツの社長は全日本プロレスの三沢に似ててイカす。
(東京・ゴウ・17)

◆これほどユーザーに心配と希望を持たせるハードはないのでは。でもそこが良い。ペットのように扱っています。
(静岡・ヤスシ・16)

◆ベアナックルIIの広告とにらめっこしてみよう。〜ぷっ!
(神奈川・ヒロヨシ・16)

びーぷるランドへの投稿は……

論

●6月号のテーマは「32ビットマシンはまだいらない!?」です。他機種に先駆け、16アーキティクチャーを持った現行メガドライブも5年目を迎えました。ソフト業界がハードを知りつくし、内容の充実が期待される一方で、各社からは新たな新世代マシンが登場しています。新型の必要性や投入時期について皆さんはどう考えますか?

USER'S VOICE いいたい放題

●メガドライブ(TERAやG.G.も含むよ)ユーザーの声を伝えるコーナーです。ゲームをプレイして、他の読者にぜひ聞いてもらいたい、感動や怒り(いちゃもん)。ハードやソフト、メーカー(開発担当者)やライターなどに対する意見や希望。その他、ギョーカイやゲームを取り巻く環境に対して思うことを送ってください。掲載されたハガキに対する支持や反対の意見もOK。

びーぷるMEGAトーク&ミニコーナー

●わずかながらもスペースを拡大し、さらに怪しさUPを狙うお楽しみコーナー群。思わず唄ってしまいました……メガドラのゲーム中に流れる曲に歌詞をつけよう。題材は自由。メガドラ恥ずかシーン……メガドラゲームに登場するキャラの恥ずかしいポーズを紹介するコーナーだ。このポーズに対する自分の感想や、そのポーズを真似た写真も同封してくれると担当者としては嬉し恥ずかしだ。
そのほか、身近なおもしろ話や新企画案も待ってるよ!

イラスト

●ハガキに黒ペン(鉛筆やカラーは不可)で描いてね。もちろん初投稿大歓迎だ。味のある作品まってるよ。

4コマまんが「MDくん」キツイものからほのぼのネタまで、MDくん&ファミリーを描こう。

なお、"びーぷるランド"採用者全員の中から抽選で
●新作お好みソフト……3名
●図書券&特製テレカセット……10名　を差し上げています。
発表は、プレゼント当選者のコーナーで行います。

あてさき　〒108 東京都港区高輪2-19-13　NS高輪ビル　ソフトバンク㈱
『BEEP!メガドライブ』編集部(○○○○○コーナー)係まで
*住所、氏名、年齢、ほしいソフト名を必ず明記してください。

3月号のゴメンナサイ

●P.87特集の記事中、3DOの予価が約700万ドルとあるのは、700ドルの誤りです。

ソニック通信

SONIC! SOFTWARE PLANNING

責任編集 ㈱ソニック

WINTERCESに行ってきたよ〜ん!!

ヤッホーイ／ ついに行ってきました。今や／ コンピュータゲーム市場も、貿易摩擦で有名な車や半導体と同じように日本を代表するビッグビジネスに成長しましたが、半年に1度行われるＣＥＳは、いわばそのコンピュータ・ゲームの檜(ひのき)舞台／ 国内の大手ハードメーカーも、このCESに照準を合せて新製品を開発しているほどなのです。そういった意味では、その年のハードの動向が最もわかるのがこのウインターCESといっても過言(かごん)ではないでしょう。

ボク個人としての興味は、目新しいソフトが見たい／ ということだったのですが……。

ハッキリいって「おお／ これは／」というソフトがなかったことについては少々ガッカリしました。正直いって「こんなゲームがあったか／」といわせるようなものを求めているので、どこか1つでも「あっ／」といわせる見せ方でも、システムでもあれば少し得した気分にもなれるのですが、そういったソフトに出会えなかった（ヒョッとして見落しているかも知れませんが）気がして残念／

しかし、その代わりといってはナンですが、あのウワサの32ビット機３DOを見ることができました。会場を歩いていたらバッタリ知り合いに遭遇／ 彼が少し興奮ぎみに「３DO出てたよ／ あれはスゴイよ」と教えてくれたものだから「見たーい／」と会場中を駆け回って見つけました／ 確かに、オブジェの数∞とか色合成だとか、いいハードには違いないんだけどデモしか動いてないハードは、評価しようがないって感じだなあ。

わーい、ラスベガスに、行ってきたぞォ／ 外伝Ⅱ制作中のクソ忙しい最中に、私こと秀五を含むソニックの社員が、ＣＥＳ視察に行ってきました。

ホテルでくつろぐ。アメリカンな雰囲気がGOODだね。うらやましい？

誌面に書ききれないくらい、いろんなことがあったのです。例えば写真を見てもらうと、わかるんだけど…。

あっ ちょっと待ってよ。その写真は、載せちゃダメだってば／ ＣＥＳの会場で、撮った写真があったでしょう!? ゲェー、1枚もない？ そんな馬鹿な。だって、あんなに精力的に、会場を動き回ったのに？

そうかあ、僕達みんな調査に一生懸命だったもんなあ。そうか、そうか。いやあ、そうだった。

いや、だからってこの写真は、やっぱりまずいんじゃない？ こんな茶目っ気たっぷりの写真が、誌面を飾っちゃた日にゃあ「こいつら遊びに夢中だったな」なんて、ありもしない疑いをかけられちゃうでしょ？

あっ、そう、もうレイアウトを組んじゃったのネ？ 修正きかないのね……／ というわけで……ＣＥＳの報告でした……。

さあて外伝Ⅱがんばろうっと／

ゴルフ場にて。社長とは世を忍ぶ仮の姿、実情はソニックのゴルフ部部長なのだ。もちろん体育会(笑)。

「どうしてこんな写真載せたんだよ〜」と、なげくチャンプ高橋。すでにもう遅かった……。

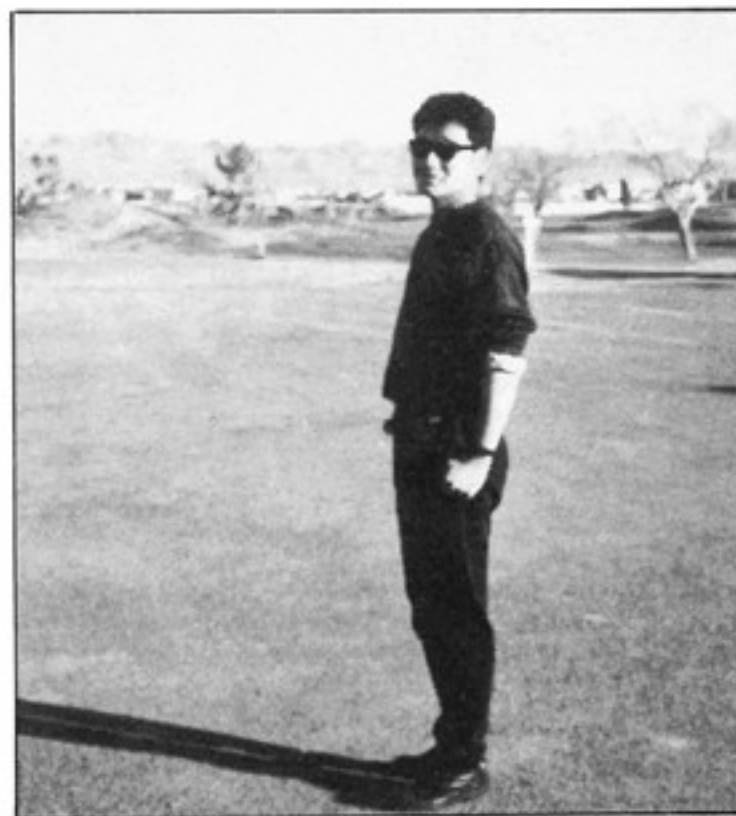
ゴルフもやっちゃうよ〜ん

BY高橋宏之＆チャンプ高橋

田口道玄の格言道場

（前回までのあらすじ……最近乱入の多い作曲家兼ゲーマーの武内基朗は大胆にも格言道場の存続をかけて格言勝負を挑んできた。迎え撃つ田口と道玄!! はたして勝負は？ ソニ通１番人気の格言道場の未来は!?）
武　というわけだ。行くぞ！…て、あれ？ なんだ、まだ来てないじゃないか。本当にやる気あんのかな。勝負ほったらかしてラスベガス行くやつもいるし。
田　いやー、もうしわけない。遅くまで仕事してたら寝坊しちゃってさあ。
武　道玄はどうしたのさ。
道　おお、すまぬ。もうそろっておったか、春眠暁を覚えず、睡眠焼け石に水と言うぐらいで春は眠いわけだ。はっはっ。
武　まったくもうどいつもこいつも……。
田　そうそう外伝IIの〆切１カ月早まったから曲急いでね。
武　へ？ 何それ。
道　まったく、スケジュールのしわ寄せはいつも音楽にくる。この体質は何とかしてほしいものだな。
武　ちょ、ちょっと待った！ 聞いてないぞそんなの。大体まだ余裕あるなと思って予定入れちゃったんだぞ。どうしてくれるんだ！
田　それまでに終わらせれば？
道　わかりきったことだな。
武　こら！ あんたどっちの味方なんだよ。ひーん。急いで家帰って始めないと間に合わないよー。
田　大勢のファンの皆さんが首を３ｍぐらい伸ばして待ってるんだ。
道　発売を延ばすわけにはいかん。
田　それにその後にはフォースIIも控えているからな。こっちも気合いを入れてもらわないと……。
道　わかっておるだろうな。
武　ひーん。いぢめないでぇー。
田　……帰ったな。
道　どうにか道場は守れた。
武　来月も来るよーん!!
田・道　こらー仕事せー！
武　ひーん！

大人の世界は厳しい

論より倉庫　売れ残り　ひがし
宇都宮市・ひがし

エロゲー一発大逆転　いい汗かいたか？ ボウズ
新潟県・ボウズ

単純すぎて奥が浅い!!　図・単純だけど奥が深い
秋田市・御神刀

誌面上ではほめられる。これが大人のつきあい。
愛知県・秋水

ソニ通 MANIA

外伝のイラスト、たくさんありがとー!! ＳＦ外伝IIもリリースされることだし、これからも、ガンガンおハガキ送ってくださいませ。カラーイラストもウレシイけど、イラストなどは黒インクで描いてね。掲載できなくなっちゃうから……。栗原画伯、特にヨロシク。またマンガ送ってね。
もちろん、ＯＬ日記へのおハガキや、ゲームの感想も大歓迎よん。採用された方には、記念品をお送りしてますよ。それでは、また来月！

SHINING FORCE
横浜市・小武田　貴広

あけまして　おめでとう　ございます！
2月号で、載せて頂きましてありがとうございます！
"雑誌に自分の絵が載る"なんて事、今までなかったので、見た時は本当にびっくりしてしまいました。
うう…ありがとうございます！ 年明け早々、おめでたい（…）
本年も、SONICのご活躍に期待しております。
練馬区・ＬＩＥＳ

SHINING FORCE 外伝
神奈川県・宮守　春香

新入社員 岡田HANAKOのOL日記♡

はろー☆ みんな、バレンタインはどーだった？ 私は今のところ、14日の日曜日にはディズニーランドに行ってる予定。２月は28日までしかないから、雑誌の進行が早いのよね……。忙しいわ。
今月号の雑誌から「シャイニング・フォース　外伝II」の情報が公開されるハズ。
スタッフ一同、気合いバリバリで開発してるから、期待してちょーだいね。前作をクリアしておけば、より楽しくプレイすることができちゃうよん。
ところで、どこの誰だか忘れちゃったけど「25歳にもなって18歳なんて……」（１月号の格言を見てね）ってハガキが来たの。ひどーい。冗談に決ってるでしょ、そんなの!! クヤシイから名前なんて出してあげないっ！ そーゆーことしてるヒマがあったら、彼女でも作れば？ 私は、諸般の事情により誌面ではお見せすることができないけど、かっこいーカレがいるんだから……。くやしいから、今週もデートしよっと（笑）。

月刊 スイッチTIMES

1993年4月8日発行
BEEP／ メガドライブ無責任編集
協力／㈱WAHAHA本舗 オフィスアイ

実は、最終回なのだ!!!

長いこと続いたこの連載も今回が最終回。別にネタがつきたわけじゃないけど、ゲームのほうも完成が近づいてきたことだし、また新しいパターンで紹介していこうというわけなのだ。

パリのユーロ・ディズニーランドへ行ってきた。で、ユーロにしかないアトラクション、360度スクリーンによる“フランスの歴史”を観てきた。

ようするに、円形の劇場の壁が全部スクリーンになっていて（ドーム型の全天周スクリーンではない）、客は、前だけではなく左右、後ろと、首を動かしながらパノラマ映像を観る、という仕掛けである。

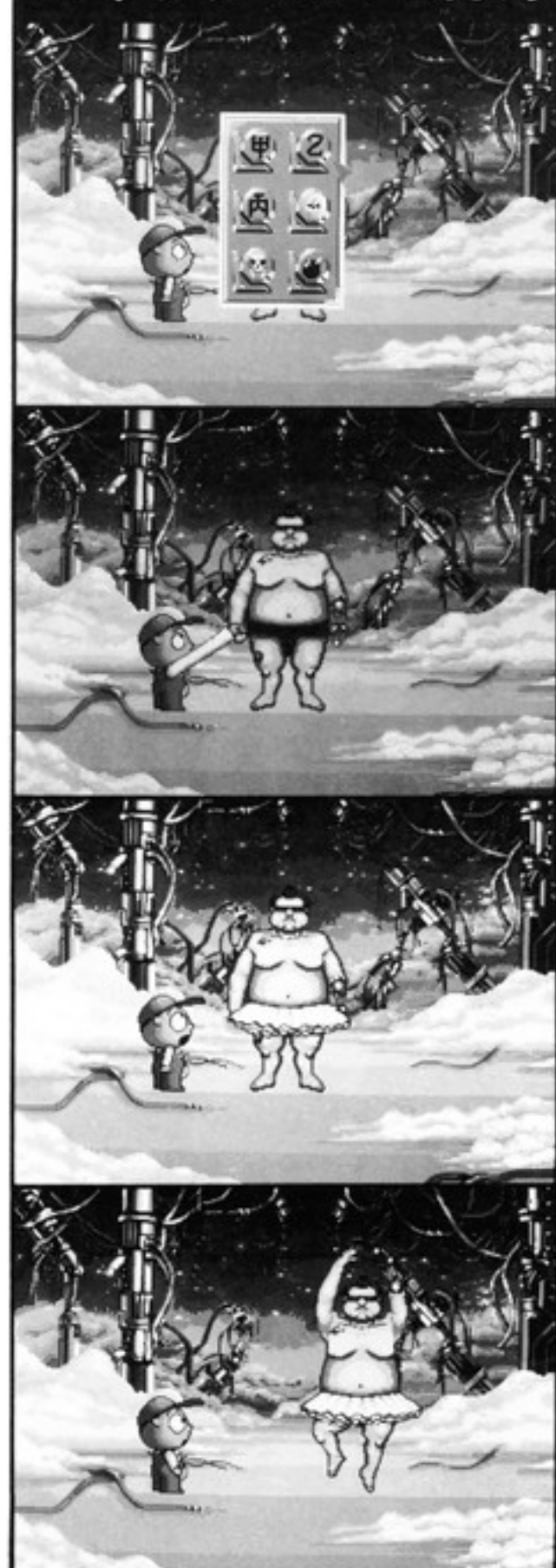
ところが、この仕掛けとまったく同じモノを、30年前に僕は東京の遊園地・後楽園で観ていたのだ。

トンネルの出口と入口が、前方と後方に映ったり、周りじゅう全部が滝だったりの、いわゆる観光ソフトで、最初のうちこそもの珍しかったけれど、アッと言う間に飽きてしまったのを記憶している。

では、ユーロのほうはどうだったかと言うと、これが面白かったのだ。

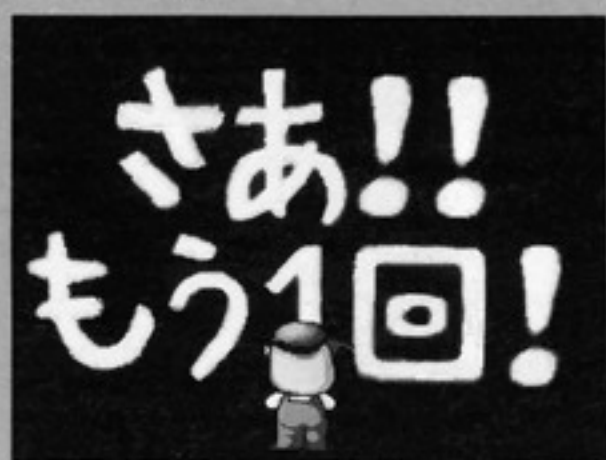
単に映像だけでなく、コンピュータ仕掛のロボットが狂言回しをつとめる、という最新式の演出も加わっているのだけれど、そんなハードのほうではなく、映像のほうのソフトが面白い。

話は、カメラを内蔵した小型のタイムマシンが時間をさかのぼり、恐竜時代から現代までの歴史を映し出す。ところが、旅の途中で、パリ万国博覧会の会場で対談していたH．G．ウエルズとジュール・ベルヌに出会い、あやまってジュール・ベルヌを現代に連れてきてしまう。現代のテクノロジーをもっと見たい、というジュール・ベルヌを、タイムマシンを使って、レース場のF-1に乗せたり、宇宙遊泳をさせたりと、様々な体験をさせるのだった。

つまりはそういうことである。面白い面白くない、はソフトしだい、ハード（技術）がどんなに進歩しても、ソフトがつまらなければ退屈なだけだ。

テレビゲームもソフトしだいでまだまだ面白くなっていくはずだ。「スイッチ」もいよいよ完成間近。はじめてのテレビゲーム作りで、僕も本当にたのしませてもらった。これから楽しむのは、いよいよ、君の番だ。

おしまい!

スイッチ4コマ劇場

呜嗚！スイッチ開発状況

完成間近の「スイッチ」。P98でも、ゲーム紹介をしているのでヨロシクね。

スイッチ開発スタッフは3月末のマスターアップを目指し、山場も山場、連日連夜の泊り込みで、ふらふらのフラダンス状態だ。しかーも、アップ直前の3月中旬には、住めば都やっと慣れた太田市場から本社近くの大鳥居に引越し。弱り眼にたたり眼だけど開発は順調。すんげえデキになりそうだぞ。

今月の村松利史のとりとめのないお言葉

国産RPGに飽きたら「ウルティマ」。登場人物が皆面白い。盲目の看護婦。手話で語りかけてくる船大工。シャベルを売りつけようとする墓堀り人足。夜を愛する死体処理施設の職員。離れ小島の小屋を訪れれば精神異常者にも会える。

WAHAHA本舗通信

村松利史プロデュース公演『ぬるぬる』。4月28日（水）より5月9日（日）まで、下北沢駅前劇場にて。禍を招く姉妹・二役に渡辺信子。ひどい叔母に柴田理恵。兄に村松利史。ブラック・ユーモア味のホラーコメディ『ぬるぬる』の恐怖に、あなたはどこまで笑えるか!?　お問い合わせはTEL（03）3792-8806まで。

ジャムおじさんの熱筆連載!!

亀の甲より年の功

題字：戸塚奥楽斎

TEXT by ジャムおじさん

毎年3月と言えば新作ラッシュの季節だけど、今年のメガドラはちょっと寒い感じがする。明るい話題もまだまだない。今回はちょっと手厳しい話だが、目を通してみてほしい。

最近、サードパーティーのヒットゲームが少なくなってきているように感じる。以前ほどメガドライブに対して熱意がなくなってきているようにも思われるが、ジャムおじさんはどのように感じているのか、今後の方向性も含めて教えてほしい。（東京都・下田義高）

厳しく熱いユーザーに支えられるMD市場

今回の質問は、まさに僕が読者諸君に訴えたいタイムリーなテーマであり、思い切って言いたいことを書かせてもらおうと思う。

まず、最初に結論を言おう。海外ではともかく、国内市場では任天堂に大きく引き離され、市場としての魅力がないと思っているサードパーティーは、メガドラ市場を見る目がない。こういうメーカーはユーザーとしてもソフト供給をご遠慮いただくくらいの気概を持ってもいいと思う。

何と言っても、メガドラ市場の魅力はユーザーにある。例えば、この僕のコラムをＢＥメガ創刊以来、５年近くも毎月読み続けている読者を数えてみたとしよう。おそらく全国で20万人近くはいるのではないだろうか。

そうなのだ。つまり、どのハードのユーザーよりもゲームに対する熱意や期待を抱いているのがメガドラユーザーなのだ。逆に言えばキャラクターだけの子供騙しのゲームを売ろうとするファミコンや、お色気路線を売り物にしようとするＰＣエンジンとは、そもそもユーザーの思想、スタンスが異なるのである。すなわち、本物が出てきた時には惜しみない拍手を送り、クソゲーを出してきた時には、こてんぱんにコキ下ろすのがメガドラユーザーと言えるのだ。

僕は、そんなメガドラユーザーが好きだし、メガドラ市場の発展を誰よりも期待してきた１人として、こんな素敵な市場がそう簡単に崩れ去るわけはないと心底から思っている。

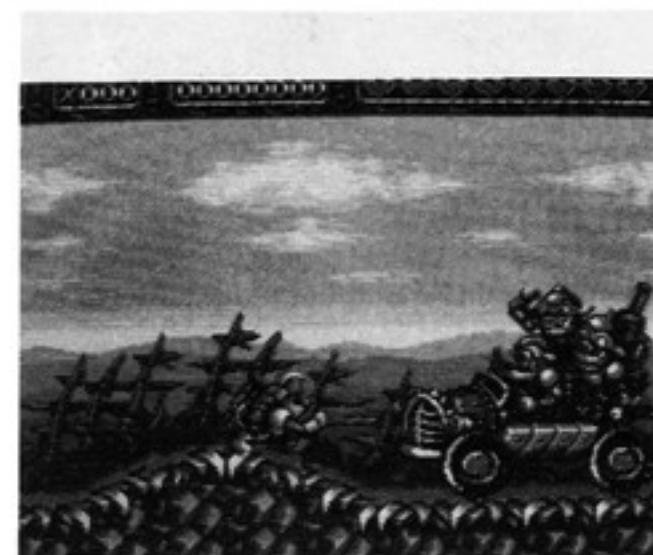
はっきり言えば手を抜いてきたサードパーティー

これまでを振り返ってみると、メガドラ市場を競争力のある市場に育てていこうとしたサードパーティーはあっただろうか。答えはノーである。ナムコにしても今ひとつ売れないと感じると、目先を転じて国内ユーザーを軽視し、海外志向のゲームを開発し始め、あれだけ反感を抱いていた任天堂の顔色を伺っているように見える。メサイヤにしても「ラングリッサー」以降の軽いソフトが売れなくなると、スーファミ向けの開発体制に移行している。例えば「ラングリッサー２」「ワルキューレの伝説」がしっかりした仕上がりとなり、発売されたとすれば、僕は間違いなく20万本クラスのヒットシリーズになると今でも思っている。しかしこうしたサードパーティーは、思想もなければ根気も意地もなくなっているように見える。

最近、タイトーが「ナイトストライカー」で骨のあるところを見せ始めているが、こうした良質ゲームがコンスタントに出てくるかはまだ不確定だし、ゲームアーツは底力があるが定期的にソフトを供給する体制がまだできていない。

はっきり言って期待するぞコナミ

僕が感じるところでは、コナミは相当本気でメガドラ市場を活性化させようとしている。オリジナルキャラクターの育成、定期的発売スケジュールの遵守など、かなりの底力と熱意が感じられる。コナミの世界戦略を踏まえれば、メガドラに注力する理由もよく理解できるが、何と言ってもそれ以上に国内ユーザーを意識した戦略をとろうとしている姿勢に拍手を送りたい。

ユーザー諸氏も手抜きサードパーティーには早く見切りをつけて、やる気を見せているメーカーを全面的に支援していこうではないか。

ジャムおじさんが期待するコナミ「ロケットナイト・アドベンチャーズ」。

タイトー入魂作「ナイトストライカー」。がんばっている。

技術のゲームアーツが送る「シルフィード」。コンスタントにこういう話題作が出れば……。

質問大募集

このコーナーでは、ゲームやゲーム業界に関するいろいろな疑問・質問を募集しているぞ。採用されたハガキには、誌上でジャムおじさんが答えてくれるうえ、ステキなプレゼントが！ べつに難しいことじゃなくても、日頃、疑問に思ったことなどをどんどん送ってみてくれ。

〒108 東京都港区高輪２-19-13 ＮＳ高輪ビル ソフトバンク㈱ ＢＥＥＰ！メガドライブ編集部「教えてジャム」係まで。必要事項を記入して送ろう。

最先端大好き人間御用達ページ!!

マルチメディア宣言!

阿木二百

第13回 メガドラ、スーファミに強力なライバル、3DOの出現だ!

BEEPは通巻100号。一口に100号と言っても、その間には8年以上の歳月が流れ、いろいろあったなというのが正直な感想である。中でも新製品や新商品の予想記事を連載していた頃は楽しく、メガドラの予想に関してセガの方からお褒めの言葉をいただいたのが印象に残っている。海外でも100号を記念して、次世代ホームコンピュータの呼び声が高い3DO(スリー・ディー・オー)の発表が行われた……なワケはないが、今回は、この要注意マシン3DOを解説しよう。

出現!? 究極のホームエンターテインメント

1月に開催されたウインターCESの会場で発表されたマルチメディアプレイヤーシステム3DO。これには、その場に居合わせた誰もが度肝を抜かれてしまった。

ゲームやグラフィックスツールで有名なEAことエレクトロニックアーツ、映画産業の大手MCAグループ、そして日本の松下などによるジョイントベンチャーから生まれた3DOは、とんでもない可能性を秘めたプロジェクトである。ハヤイ、ウマイ、ヤスイの三拍子揃ったホームコンピュータ界の吉野屋が、さっそうとデビューを飾ったのである。

ハヤイ

まず何といっても処理速度が速い。CPUにARM社製の32ビットRISC(リスク)チップを搭載し、その他にグラフィックス処理用とアニメーション処理用のカスタムチップも載せているから、従来マシンの10倍〜30倍くらいの性能がかる〜く出ている感じである。

RISCというのは縮小命令セットチップの略。つまり、従来のCPUが1つ1つのコマンドを複雑化、高機能化してきたのに対し、シンプルな命令セットだけを使い、個々の命令をできるだけ速く処理することで全体の処理速度をアップしようというコンセプトに基づくマイクロプロセッサだ。パソコンの世界でもまだ滅多にお目にかからないこの高性能なRISCを、3DOはいち早く採用したってワケ。

製品版ではさらにCD-ROMからデジタルビデオを再生するための圧縮データ展開用チップも搭載するというから、その意味でも並みのハードではないゾ。

ウマイ

スプライトは、重ね合わせや透明度の設定も可能。これまで難しいといわれていた表現や演出を可能にしている。拡大・縮小・回転ももちろんサポートしているが、実は3DOの場合、そんなことはどーでもいいのだ。というのは、もはや疑似的なものではない本当の3次元イメージを簡単に描写してくれるからだ。しかも単なるポリゴンではない。リアルタイムのテクスチャーマッピング(好きな絵や質感を面に貼り付けること)と光源設定を行いながら、ゼリーのような柔らかい物体を跳ね回らせることもできるのだ。フライトシミュレーターにしても、のんびりとした遊覧飛行ではなく、高価な軍事用マシン真っ青のリアルさとスピードを見せつけてくれる。

さらにデジタルビデオもかなりのクオリティで再生することができ、MCAでは映画のビデオをCD-ROMで供給することを真剣に考えているようだった。

ヤスイ

3DOのマシンは年内には発売される予定だが、この内容と倍速CD-ROMドライブ込みで700ドル前後(8〜9万円)になるという。さらに来年には、ネットワーク(ケーブルテレビやデジタル通信網)対応のバージョンも登場する見込みで、将来的には完全にテレビととって換わるつもりでいるらしい。もはやゲームマシンの領域を超えようとする3DOには、今後とも要注意だ。

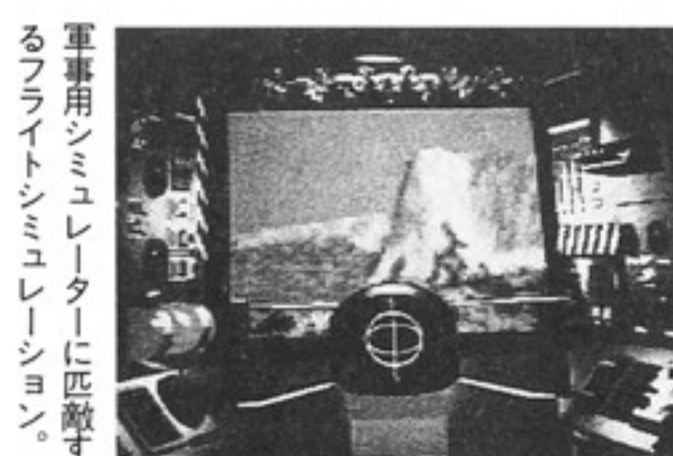
さてメガドラはどーなる!?

てなわけでメガドラもウカウカしていられない。いち早くゲームマシンで16ビットの世界を切り開いたセガさんのことなので、何か考えているハズ。というわけで次号では、次のメガドラを大胆予測してしまおうと考えているのでお楽しみにしてほしい。

これが3DOだ!!

これがCESで発表された3DOのモックアップ。デザインも特徴的。

千個にも及ぶという半透明のスプライトを使ったリアルな煙。

CD-ROMによるレンタルビデオも夢ではないかもしれない

軍事用シミュレーターに匹敵するフライトシミュレーション。

デカキャラどころの騒ぎではない実写映像ベースのゲーム

ACT.18

Sega Falcom

セガ・ファルコム通信

Knowledge which is felt to be boring is of little use, but knowledge which is assimilated eagerly

S.F HOT LINE

ご卒業・ご入学をひかえた読者の皆様、まとめて「おめでとうございます」。今月はお便り特集だよ!!

●セガ・ファルコムさん、「シスターソニック」の主人公のグラフィックは決まりましたか？　ソニックをそのまま女の子にしたようなキャラになんじゃないかな、と思っているのですが、どうでしょう。当たってますか？　やっぱり3頭身で、髪が長くて目がパッチリしているカワイイ子がいいです。もし決まっていたら、ぜひ写真を見せてください。期待してます。

(北海道／佐藤　孝／15歳)

●先月号で「ブランデッシュ2」の記事を見たとき、一瞬「え!?　先に2が出ちゃうの!?」とビビった私です(笑)。むちゃくくちゃアセリました(笑)。ちゃんと「本家ファルコムから……」と書いてあったのに……。友達に言いふらさなくてよかった。あわや笑い者になるとこでした。でも私はいつか出るであろう"2"を心待ちにしています。どーかどーかセガ・ファルコム様・矢野様、"1"が出た暁(あかつき)には、"2"も考えといてくださいね。私はパソコン持っていないので、パソコンユーザーがうらやましいです。よろしくぅ。

(石川県／岡田淳子)

●古い話ですが、ずっと前に「ラインナップ5本」って書いてありましたよね!?　えー、それはとても嬉しいんですが……。「ダイナソア」は!?　入ってます!?　……忘れてませんか!?　悲しいです。

(岡山県／森田一夫／16歳)

というわけで、お通り特集おしまい。早くゲーム画面の写真が、見たいけど、いったいいつになるんでしょーか!?　トホホ。

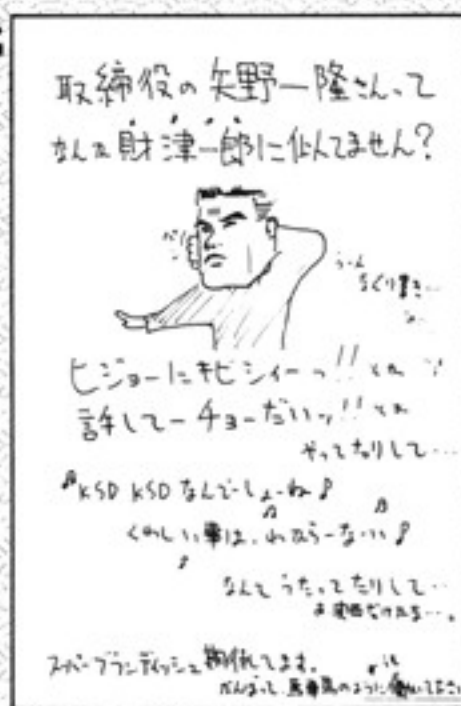
●神奈川県／遊一郎
——常連さんだね、いつもありがと。

●大分県／橘☆裕亜
——うーん、「ダイナソア」希望のハガキが多いなぁ。

●福岡県／さえき司
——またもや常連さん、またおハガキちょうだいね。

矢野氏人気者

●神奈川県／田畑　栄
——ホントに待たせてもうしわけない!!　もうちょっとだから、待っててくれい!!

●東京都／るなになる
——矢野氏イラストが今月は多かったなぁ。

●兵庫県／レッツゴー四匹
——財津一郎を知っているとは、いったいいくつなんだ!?

矢野取締役の仁義なき業界オチ⑪

年をとると何かとめんどうなことが増えるというが、その1つにステータスの強要というものがある。本人の自覚にまったく関わりなく、あなたの立場からすれば、このくらいのことはアタリマエと言われることである。

例えば持ち物。時計で言えばロレックスをつけていれば何も言われないがジュフリー・ビーンズのブランドウォッチをつけていると、たちまち「珍しいものを」なんて言われる。「最近、家内がボクの着るものを買う時、このブランドが気に入っていて、去年のクリスマスプレゼントにブレザーを買った時、日頃のお得意様プレゼントでもらったんだけど、なぜか気に入っちゃってね」などと、言いわけをしなくてはならない。で、ついメンドーだから会社に行く時は、イッセーミヤケのラフパンツにジェフリー・ビーンズのドレスシャツ、アルマーニの水玉ネクタイとなってしまうのだ。

「おや、ハデなクルマ」。これはボクの乗っているホンダ・プレリュードのこと。「V-TECエンジンの加速を味わうと、クラウンやBMWにはもう乗れないんですよ。F-1エンジンのフィーリングは、やはり経験のあるメーカーじゃないとね」と説明しなければならない。しかし、告別式に行く時はサスガにこの真っ赤な車は気が引ける。カミさんが真っ黄のMR2に乗っているので休みの日に並んで停めてあるのを見て近所のヒトに何を言われているかはわからないが、近所にまで言いわけはしていない。業界の会合には革ジャンを着て行くことが多い。このことはすでに容認されていて、たまにというかその前のアポイントメントの都合でスーツなんかを着て行くとかえってみょーな顔をされる。酒は何でも飲むが、ワインはキャルフォルニア・シャブリがよい。これにも説明がいる。なぜ、シャンパーニュやモーゼルではないのかオーダーする時にまわりに説明しなくちゃいけない。ただなんとなく好きだというのでは通用しないのだ。こんなことが段々当社の仕事にもおよんできたようだ。なかなか発表しなかったし、発表後のフォローなし、いつ発売になるかわからない当社タイトルに、あきれかえられながら期待値も増すばかり。はげましのお手紙をいただくのはうれしいが気が重くなるのはボクだけだろうか。

焼いも… ほれ

SEGA専門店 全商品税込!! サ★ンタ

おぉ…♥餓狼伝説♥ 4/23発売決定!
流石セガ!! 違いが分かるソフトだ!!
ストⅡダッシュももうすぐかな……?

郵便振替番号　東京5-708150(有)サンタ
商品名・あなたの電話番号を必ず記入して下さい。

☎03-3258-9051〈代表〉
〒101 東京都千代田区鍛冶町1ー10ー4 丸石ビル

※商品は全て新品です。
※新作ソフトは発売日にお届けいたします。
●不良品についてはメーカーのサービスセンターに直接お問い合わせ下さい。

サンタのおススメ 特別コーナー セット価格

Ⓐ3本で3,000円	Ⓑ3本で5,000円	Ⓒ3本で6,000円
アートアライブ	ゲイングランド	アークスオデッセイ
A列車で行こう	コラムス	SDヴァリス
ゴーストバスターズ	三国志列伝	エイリアンストーム
サンダーフォックス	ジャイニング&ザ・ダクネス	ギャラクシーフォースⅡ
斬	シャドーオブ・ザ・ビースト	キングコロッサス
シャドーダンサー	ジョーモンタナⅠ	スーパーモナコGPⅠ
太平記	ジョーモンタナⅡ	スーパーモナコGPⅡ
バトルゴルファー唯	スパイダーマン	ストームロード
ブルーアルマナック	ダブルドラゴンⅡ	ゼロウィング
フェリオス	ディノランド	ソーサルキングダム
ブロックアウト	デビッドRバスケットボール	ソニックⅠ
ファステストⅠ	トージャム&アール	ターボアウトラン
ファンタジア	ドッジ弾平	ドナルドダック
ポピュラス	バハムート戦記	忍者武雷伝説
まじかるハット	ひょっこりひょうたん島	バトルマニア
ムーンウォーカー	ボナンザ	港のトレイジア
メガトラックス	マスターオブモンスター	夢幻戦士ヴァリス
モンスターレア	モンスターワールドⅢ	CDアーネストエバンス
GGエターナルレジェンド	レッスルウォー	CDクイズスクランブル
GGギアスタジアム	レンタヒーロー	CDソルフィース
GGザ・プロ野球	ワニワニワールド	CD天下布武
売切れゴメン!! お早めに!	GGアーリエル	CDノスタルジア
	CDヘビーノバ	CDフェイエリア

新作コーナー

タイトル	価格	タイトル	価格
ぷよぷよ 1/末再販	3,300円	マジンサーガ 2/26	4,600円
F22インターセプター 2/12	6,300円	ベアナックルⅡ 2/26 再販	5,500円
邪神ドラクソス 2/19	4,800円	スプラッターハウスⅢ 3/19	4,600円
バットマンリターンズ 2/19	4,600円	ドラエモン 3/26	4,600円
蒼き狼と白き牝鹿(ジンギスカン) 3/25	9,000円	餓狼伝説 4/23	6,500円
G-LOC 2/26	4,600円	Jリーグストライカー 4/23	4,600円
Jリーグサッカー 2/26	5,500円	ゴールデンアックスⅢ 5/	4,600円

メガドライブソフトラインナップ

タイトル	価格	タイトル	価格	タイトル	価格
アウトラン	3,800円	エレメンタルマスター	3,000円	サイドポケット	5,500円
アークスオデッセイ	3,000円	カース	1,500円	サイオブレード	2,800円
アドバンスド大戦略	4,000円	カメレオンキッド	2,000円	サンダーフォースⅢ	3,000円
ART ALIVE	2,000円	ガイアレス	2,800円	サンダーフォースⅣ	4,800円
アトミックロボキッド	2,000円	ギャラクシーフォースⅡ	2,800円	サンダープロレスリング列伝	2,000円
アフターバーナーⅡ	3,800円	球界道中記	2,800円	サンダーフォックス	1,500円
アローフラッシュ	2,000円	究極タイガー	2,000円	三国志	2,000円
アンデッドライン	4,800円	キングコロッサス	3,000円	三国志Ⅱ	5,800円
ヴァリスⅢ	2,800円	キングサーモン	4,600円	斬〜夜叉円舞曲	1,800円
ヴァーミリオン	2,000円	空牙	3,800円	シーザーの野望Ⅱ	4,800円
ヴィクセン357	5,800円	クラックダウン	2,000円	シャドーオブザビースト	2,000円
ウィプラッシュ	1,500円	グランドスラム	4,500円	シャドーダンサー	2,000円
ヴェリテックス	2,000円	クライング	3,800円	シャイニング&ザダクネス	2,000円
ヴォルフォード	2,000円	クラナダ	2,000円	シャイニングフォース	3,800円
宇宙戦艦ゴモラ	3,800円	クルーボール	4,600円	ジャンクション	2,000円
エアーマネジメント	9,000円	クールドバスター	4,800円	上海Ⅱ	4,000円
エイリアンストーム	2,800円	グレイランサー	5,200円	ジュエルマスター	2,000円
A列車で行こう	2,000円	ゲイングランド	2,000円	JUJU伝説	3,000円
エグザイル	3,800円	コラムス	2,000円	将棋の星	3,000円
SDヴァリス	2,800円	ゴーストバスターズ	1,000円		
F1サーカスMD	2,800円	ゴールデンアックスⅡ	2,800円		

メガドライブ ソフトラインナップ

タイトル	価格	タイトル	価格
ジョーモンタナF	2,000円	バトルマニア	2,800円
ジョーモンタナⅡ	2,000円	バトルゴルファー唯	1,500円
ジノーグ	2,800円	パトレイバー	4,800円
修羅の門	3,800円	バハムート戦記	2,000円
重装機兵レイノス	2,800円	バーニングフォース	2,800円
紫禁城	2,800円	ビーストウォリアーズ	3,800円
スーパーH・Q	3,800円	ひょっこりひょうたん島	2,000円
スーパーモナコGP	2,800円	プロフットボール	4,600円
スーパーモナコGPⅡ	3,800円	プロホッケー	4,600円
スプラッターハウス2	3,800円	ふしぎの海のナディア	4,800円
スペースハリアⅡ	3,000円	ファステストⅠ	2,000円
スライムワールド	3,800円	ファンタジア	2,000円
ストライダー飛竜	4,200円	ファイヤムスタング	3,000円
ストームロード	2,800円	ファンタシスタⅢ	2,000円
ストリートスマート	3,800円	フェリオス	1,500円
スーパーエアウルフ	3,000円	ブルーアルマナック	2,800円
スーパーハイドライト	2,000円	ブロックアウト	2,000円
スタークルーザー	2,800円	ヘビーユニット	2,000円
スパイダーマン	2,000円	ペーパーボーイ	4,500円
スペースインベーダー	1,500円	ヘルツォークツヴァイ	2,000円
ゼロウイング	2,800円	ベアナックル	3,800円
セイントソード	2,000円	ヘルファイヤー	2,000円
戦場の狼Ⅱ	2,800円	北斗の拳	3,000円
ソニックⅠ	2,800円	ポピュラス	2,000円
ソニックⅡ	4,600円	ボナンザブラザーズ	2,000円
ソーサルキングダム	3,000円	ホリフィールドボクシング	3,800円
大航海時代	6,000円	マスターオブモンスター	2,000円
ダライアスⅡ	2,800円	マスターズゴルフ	2,800円
ダブルドラゴンⅡ	3,000円	まじかるタルルートくん	2,600円
ダイナマイトデューク	3,000円	まじかるハット	1,500円
太平記	2,000円	マスターオブウェポン	2,800円
ダイナブラザーズ	5,800円	マーベルランド	2,800円
大魔界村	3,000円	魔物ハンター妖子	2,800円
ターボアウトラン	3,600円	港のトレイジア	3,000円
タクスフォースEX	3,000円	ミッドナイトレジスタンス	3,000円
タズマニア	3,800円	ミッキーマウス	3,000円
ダーナ	3,000円	ミッキー&ドナルド	4,600円
チキチキボーイズ	3,800円	武者アレスタ	4,500円
チェルノブ	4,800円	夢幻戦士ヴァリス	3,800円
ちびまる子ちゃん	2,800円	ムーンウォーカー	2,000円
ツインクルテール	4,800円	メガトラックス	2,000円
提督の決断	11,000円	モンスターレア	1,000円
TMNTシュレッダー	4,600円	モンスターワールドⅢ	2,800円
デンジャラスシード	2,800円	ヨーロッパ戦線	9,600円
ディックトレーシー	1,500円	乱世の覇者	5,900円
ディノランド	2,000円	ランドストーカー	4,800円
テクモワールドカップ	2,800円	雷電伝説	3,000円
デビッドRバスケットボール	2,400円	ルナーク	3,000円
トッププロゴルフ	4,800円	レッスルボール	4,300円
トージャム&アール	2,000円	レッスルウォー	2,800円
ドナルドダック	2,800円	レンタヒーロー	2,000円
ドッジ弾平	2,600円	ロードラッシュ	5,500円
中島悟のF1ヒーロー	3,800円	ロイヤルブラッド	6,800円
中島F1グランプリ	3,800円	ロードブラスターズ	2,800円
中嶋スーパーライセンス	4,800円	ローリングサンダーⅡ	2,000円
忍者武雷伝説	3,000円	ワードナーの森	2,000円
熱血ドッジサッカー編	2,800円	ワニワニワールド	2,000円
信長の野望	6,000円	ワールドカップサッカー	2,800円
パチンコクーニャン	4,800円	スピードボール2	3,800円
バッドオーメン	2,800円		

メガドライブ 11,800円/メガドライブプラス1 12,800円

商品	価格	商品	価格
6Bパット	2,000円	メガプラスターパッド	2,000円
クラスタースティックE'S	4,800円	特別セット◎ メガドラ本体+餓狼伝説	16,000円
ビデオ入力コード	800円		
ACアダプター	1,200円		
アーケードパワースティック	4,800円		

メガCD

メガCDクラシック 29,800円
(ベアナックル、ゴールデンアックス、スーパー忍、コラムス入りディスク付き)
さらにおまけでウッドストック付

タイトル	価格	タイトル	価格
バックアップRAM	4,600円	デバステイター3月	5,500円
アイルロード	5,500円	天下布武	3,000円
アーネストエバンス	2,800円	電忍アレスタ	4,600円
アフターバーナーⅢ	5,900円	忍者ウォーリアーズ(CD付き) 3/12	5,500円
アネット再び 3/19	5,500円	ノスタルジア	3,000円
AYA(アヤ)	5,400円	ブラックホールアサルト(CD付き)	3,800円
ウッドストック	1,000円	フェイエリア	3,800円
Aランクサンダー 3月	5,500円	ブライ	4,800円
ぎゅわんぶらあ2	5,500円	プリンスオブペルシャ	3,000円
クイズスクランブル	2,800円	プロ野球CD	5,500円
クイズの殿様	5,500円	ファイナルファイト3/26	6,200円
コズミック・ファンタジー	2,800円	ヘビーノバ	2,000円
3×3 EYES 5/21	6,200円	ゆみみみっくす	5,500円
サンダーストームFX	4,900円	ライズオブザドラゴン	4,600円
シムアース 3/12	5,500円	LUNAR	4,800円
シルキーリップ	5,100円	ロードブラスターFX	5,500円
スイッチ4/23	6,200円	ワンダードッグ	3,800円
ソルフィース	3,800円	クラシックディスク(限定)	3,800円
タイムギャル	5,500円		
ダークウィザード4/末	4,600円		
天舞メガCD	6,900円		
デトネイター・オーガン	5,500円		
デス・ブリンガー	4,800円		

ゲーム・ギア 13,200円

商品	価格	商品	価格
チューナーパック	9,500円	カーアダプター	2,500円
バッテリーパック	4,800円	AVケーブル	800円
ビッグウインドー	1,800円	対戦ケーブル	1,000円

1,200円コーナー
ギアースタジアム
斬ギア

1,800円コーナー
キティーコネクション
ザ・プロ野球
ドラゴンクリスタル

2,000円コーナー
アウトラン
アーリエル
ウディーポップ
エターナルレジェンド
がんばれゴルビー
サイキックワールド
自己中心派
スペースハリア3
クニちゃんのゲーム天国
ゲーム天国Ⅱ
紫禁城
チャックロック
ドナルドダック
バット&バター
ハレーウォーズ
バットマンリターン
バンパイア
ファンタシースター
ポップブレーカー
プロ野球'92
琉球
レミングス

2,300円コーナー
ウインブルドン

2,600円コーナー
ソニック・ザ・ヘッジホッグ
ソニックⅡ
まじかるタルるート
ラスタンサーガ

3,700円コーナー
シャイニングフォース外伝
シャダムクルセイダー

マークⅢ・マスターシステムコーナー

マークⅢ・マスターシステム用ソフトの日本版及び海外版に関してはTELにてお問い合わせ下さい。
欧米バージョンソフトはGGアダプター(3,500円)を使用すればゲーム・ギアで遊べます。

内容	価格
MDはメガアダプター必要	2,500円
欧米バージョンソフトはアダプターAD300必要	2,000円
ギャラプロ、め組、剣聖伝	0円
アレックスキッド、あんみつ姫、夏をさがして	300円
アフターバーナー、熱血甲子園、ロードオブソード	500円
アレスタ、サンダーブレード、忍、ファミリーゲームズ	1,000円
スペースハリア、ダブルドラゴン	2,000円

●翌日配達希望の方は、必ず午後2時までにTEL下さい。(北海道・九州は翌々日配達になります)
●業者からの売り込み歓迎、新品に限る。

申し込み方法
電話で申し込み後、メモ用紙等に〒番号・住所・電話番号・氏名・希望商品を記入の上、商品価格+配送手数料を現金書留でお送り下さい。サンタの会員に入会希望の方は商品申し込み時に会員希望とお書き下さい。入会金は無料です。会員の方は商品着払い制度がご利用になれます。※配送手数料はお電話にてお問い合わせ下さい。

ご注意
商品を注文する場合は、電話で必ず希望商品の価格と在庫を確認の上予約して下さい。
商品代金着払いを希望の場合は配送手数料プラス着払い手数料400円が必要です。

●商品の配送手数料、1コ目は800円です。2コ目から1コにつき100円プラスして下さい。詳しくはお電話でお問い合わせ下さい。
●配送手数料は北海道・四国・九州は200円プラス、沖縄・その他の離島は400円プラスして下さい。
●小学生で入会希望の方は、入会希望と記入し保護者名のサインをもらって送って下さい。
●FAXでのご注文は24時間受付しております。FAX.03-3252-8456(TELは03-3258-9051 受付10:00〜20:00)
●書留の場合はおつりのないようお願いします。　●毎週、土曜日の受付は午後2時までです。

ウルトラマン

ヘアッ、ヘアッ、ヘアッ、シュワッチッ！

完成度ゲージ 100% 1人プレイのみ

●マーバ
●4月9日発売予定
●5,800円
●ACT
●4M

ウルトラマン 空想特撮シリーズ
© TSUBURAYA PROD.
© MA-BA 1993

すっかりおなじみのこのシーン。拡大はしないけど、迫ってくる感じは出ているからヨシ。

オープニングデモでは登場する怪獣がシルエットで紹介される。これもテレビの手法だ。

マッハ5のスピードで空を飛び、強力なエネルギーであらゆる敵を粉砕する不死身の超人、ウルトラマンが、メガドラの星にさっそうとやってきた！ プレイヤーが操作するのはもちろんウルトラマン。パンチやキック、そして数々の光線技を使い怪獣を倒す格闘アクションゲームだ。ステージは全部で10。おなじみの怪獣が各ステージに1体ずつ登場するぞ。グラフィックは当然のことながら、勝敗ルールもテレビの設定や魅力を存分に生かしたものなので(くわしくは右のカコミ参照)、現役のチビッコや20代後半〜30代前半のお父さん、はたまたチェックのきびしいマニアさんも満足のいく内容だ。〝一家にひとり、不滅のヒーロー〞の時代、到来かな!?

対怪獣格闘戦用特別ルール

1.格闘攻撃について

パンチやキックで直接ダメージを与えるのは、戦いの序盤から中盤にかけて有効だ。とくにハイジャンプ（斜め上方向ボタンを入れながらジャンプ）からの攻撃は通常よりもダメージが大きいので、攻撃を繰り出すタイミングに自信があれば積極的に狙おう。

なぐる 蹴る 投げる ジャンプ攻撃

2.防御について

光の壁を作って、敵のあらゆる攻撃を跳ね返すことができる。火炎や光線などもとっさに防御すれば、反対に相手にダメージを与えることができるぞ。なお防御は光線技エネルギー（後述）を1消費する。

3.光線攻撃について

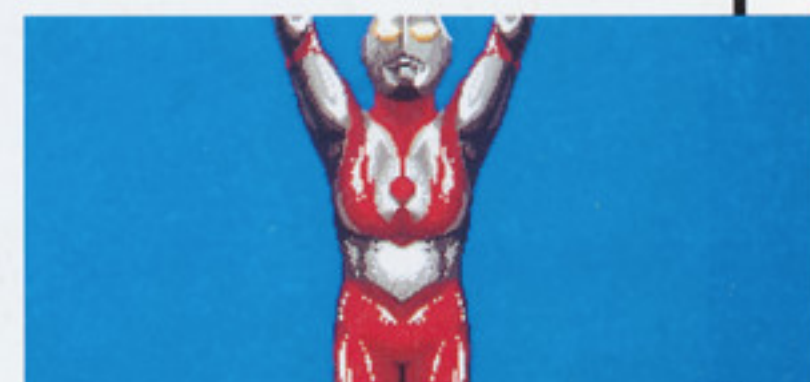
光線技エネルギーが一定量たまると4種類の光線を発射できる（エネルギーは時間の経過とともに自然に増える）。消耗する光線技エネルギー量は、敵に与えるダメージに比例する。ここぞというときに効果的に使おう。

4.勝敗について

怪獣の体力メーターに〝FINISH〞と表示されているときにスペシウム光線（ほかの光線はダメ）を命中させればウルトラマンの勝利。反対に、ウルトラマンの体力が0になったり、制限時間の3分間（180秒）以内に決着がつかないと負け。ウルトラマン、怪獣ともに時間の経過によって体力が少しずつ回復するので、トドメのスペシウム光線はすみやかに繰り出そう。

勝ち 負け

5. 制限時間について

4の項でも紹介したとおり、180秒。いくら体力があり余っていても、そういうきまりだからしょうがない。ちなみに制限時間が60秒を切ると、胸のカラータイマーが点滅して警告音が鳴り出す。ステージクリアのデモでもそれが再現されてるぞ。

対戦相手の怪獣たち

登場する怪獣は10体。見かけはもちろんのこと、動きや攻撃方法がそれぞれ個性的なので、先のステージに進むのが楽しいぞ。でも、たいていの人は、ステージ4でしばらく詰まるかも……。

地底怪獣 テレスドン

身長60m、体重120,000 t

氷河期以前に地殻変動で地下に潜ってしまった地底人の、地上破壊用尖兵怪獣。皮膚はナパーム弾も受けつけない。

見どころ：街中で暴れて火を吹く困ったさん。当然そこで戦うウルトラマンも困ったさん？

宇宙怪獣 ベムラー

身長50m、体重25,000 t

ウルトラマンを地球に留まらせるきっかけを作った、お手柄(？)な怪獣。しかし、宇宙の平和を乱す凶悪なヤツだ。

見どころ：青白い光線を口から吐くベムラーさん。角度が鋭いので、よけづらいぞ。

棲星怪獣 ジャミラ

身長50m、体重10,000 t

たどりついた惑星の異常な気候風土のために怪獣になってしまった宇宙飛行士。全人類をひどく怨んでいる。

見どころ：後ろに見えるのは国際平和会議場だ。壊したい気持ちもわかるが、そうはさせん。

メーカーさんからひとこと

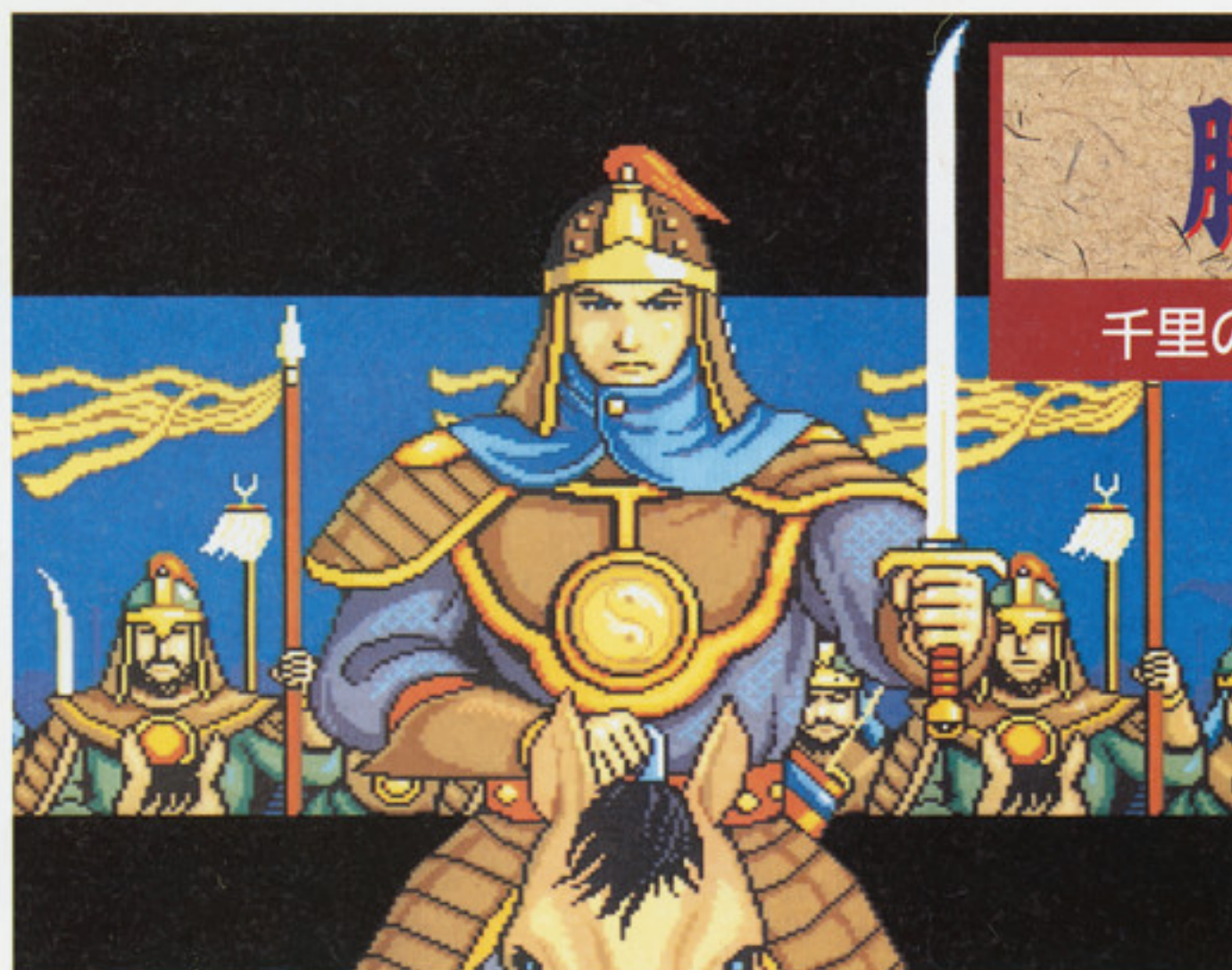
あの「ウルトラマン」をメガドライブでゲーム化。懐かしさで思わずゲームを進めちゃう人、単純に怪獣を倒したい人、どんな人でも熱くなっちゃうんです。3分でやっぱりエネルギーはなくなるし、決め技はやっぱりスペシウム光線なのです。

蒼き狼と白き牝鹿―元朝秘史―

大草原を駆け抜けた偉大なる英雄の伝説

完成度ゲージ 100% 2人プレイあり

- 光栄
- 3月25日発売予定
- 11,800円
- SLG
- 10M、B・1

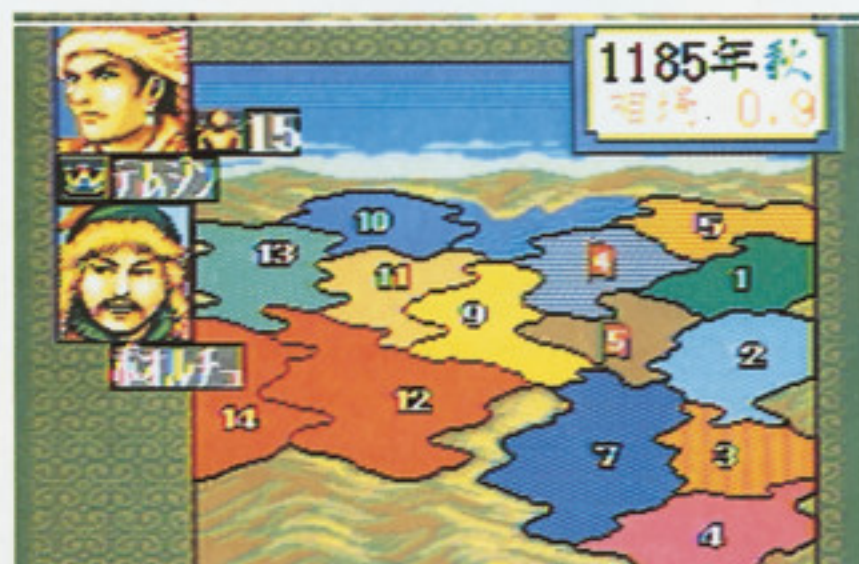
蒼き狼と白き牝鹿 元朝秘史 PUSH START

勝てない人への虎の巻

千里の道も一歩から、勝利への道も長く険しいのだ!!

ただやみくもに攻めているだけじゃ絶対に勝利はつかめない。一国を攻めるには、下の表に書いてある段階をふみながら戦略を進めていかないと、思わぬ苦戦をしいられるぞ。

同盟戦略 ➡ 軍費調達 ➡ 軍団編成 ➡ 遠征 ➡ 占領 ➡ 戦後処理

同盟戦略 対峙する敵をできるだけ減らせ!!

下の写真のようにまわりを敵で囲まれている場合、遠征で国を空(あ)けると、国境に接している敵国に攻め込まれ、もといた国をとられてしまう。

まずゲームを始めたら、どの国に一番最初に攻め込むかを決め、その他に国境が接している国と同盟を結んでおこう。同盟を結んでいる間は決してその同盟国からは攻め込まれないので、その国境には戦力をはりつけている必要がなくなる。安心して遠征に出かけることができるぞ。また同盟の期間中に国力増強に務(つと)めるのもいいぞ。

同盟を結ぶまでには何度も使者を送る必要があるので短気は禁物! オルドにでも通いながら気長にいこう。また敵のほうからも同盟を求められることがあるぞ。

同盟は一日にしてならず! 国作りをしながら、同盟を結んでいこう。使者には魅力の数値が高いものを立てたほうがいいぞ。

軍費調達 交易商人とのつき合いが重要だ!!

軍費を作るには交易商人に相場の高い時(2.0前後)に商品を売って、下がった時に武器などを買い込み、武器の装備率を上げて遠征に備えよう。

交易商人に売れる商品や、食糧、特産品の生産に住人を割り当て増産に心がけよう。高価な特産品の生産国を征服するとさらにいいぞ。

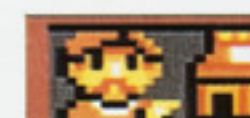
ウイグル商人

ウイグル商人に高く売れるのは木工品と香料。宝石、貴金属は安く買える。武具は割高になっているぞ。

イスラム商人

イスラム商人に高く売れるのは絹、陶磁器。また医薬品、ガラスは安く買える。武具は中国商人の次に安い。

中国商人

中国商人に高く売れるのはガラスや織物だ。安く買えるのは絹、陶磁器(とうじき)、香料など。武具は、お買得の商品だ。

ベネチア商人

ベネチア商人に高く売れるのは絹、陶磁器、香料だ。織物、ガラスは安く買える。武具は割高なので注意しよう。

軍団編成　第一軍団に騎馬を集中せよ!!

第一軍団は総大将のいる軍団で、こいつが全滅してしまうと他の軍団がいくら残っていても敗戦になってしまう。第一軍団には騎馬など、やられにくい兵隊を配備しよう。

機動力の高い兵士は何度も攻撃することが可能で、機動力の低い兵士の何倍もの働きをする。軍団の強さは単純に数だけでは比較にならないのだ。

歩兵

最も機動力の低い兵士だが、徴兵費用が安いので数をそろえやすい部隊だ。騎兵とまともに戦っては分が悪い。

騎兵(弓なし)

機動力、突撃力が高い。弓攻撃に対する防御力も高いが、まったく無傷ではすまない。すばやく敵の懐にとびこんで突撃をかけろ。

弓兵

遠距離攻撃が可能な弓を装備する兵士だ。直接攻撃されるともろいので、守ってやる必要がある。

騎兵(弓装備)

機動力が高く、弓を装備できるので遠距離攻撃が得意。ただ徴兵費用がもっとも高くつくのが悩みの種だ。

遠征　後方の敵にも気を配ろう

ここまでやってやっと遠征に出発できるのだ必勝を期して出陣だ!!

敵兵力を情報コマンドで確かめ、遠征軍の兵力を決定しよう。戦いに慣れないうちは、敵より多い軍団を編成する必要があるぞ。

軍資金

遠征軍とともに持って行く金のことだ。軍資金を十分に持って行かないと、遠征先で金が切れた場合、軍団編成や内政が満足にできなくなり、身動きが取れなくなってしまうぞ。

兵糧

遠征軍の食べる食糧のこと。要求された量を100%満たしていないと、戦闘中に脱走する兵が出て戦わずに負けてしまう。遠征先の町で食糧を補給することができるが、住民モラルが下がってしまうので避けるべきだ。

戦闘　敵の第一軍団を倒せば勝利だ

戦闘は敵の第一軍団を倒せば勝ってしまうので、攻撃は敵の第一軍団に集中させよう。

指示で軍団の行動を決めてやろう。追撃で第一軍団を指定してやれば、自動的に第一軍団を攻撃できる。護衛の軍団の動きにも注意を払おう。

第一軍団で攻撃に行く途中は、他の敵軍団の動きにも注意を払う必要がある。特に伏兵には要注意。伏兵に当たると、軍団全体が混乱状態におちいって思わぬ大損害をくらってしまうので、気をつけよう。

つまり、第一軍団を倒すとはいっても、敵全体の配置や戦さの流れなどに注意をすることも大切なのも忘れずに!

ポイント　逃げ遅れた部隊は自軍に配備されるぞ

第一軍団をうまく倒して、敵の軍団がまだその領内に残っていれば、その逃げ遅れた敵の軍団はすべて自軍に配備されるぞ。これを利用すれば、金をかけずに軍備増強ができる。

戦後処理　要所には王族を配置しよう

人材確保のチャンス!

占領した国の将軍を自軍の将軍に取り立てることができる。しかし将軍によっては拒否されることもあるぞ。また、その国にいる逸材(いつざい)を採用することもできる。

目付役に王族配置

本国から遠く離れた領国の辺境で謀反(むほん)が起きると、本国の部隊が行くには時間がかかる。そこで裏切りの心配のない王族を要所に配置して周辺領国に、にらみをきかそう。

后をオルドに

占領した王家のお后たちは、自分のオルドに入れることができる。占領された国のお后は冷たいのだ。そこは努力と根性で口説(くど)き落とせ。

メーカーさんからひとこと

チンギス・ハーンのドラマチックな生涯が、今甦る! 狼だ、狼になるんだー。パックン。まあ、夜だけの狼じゃあ、世界の覇者にはなれません。ときには果敢に攻める! そしていよいよ……パックン。あー夜も昼もないんですね。本能かなー。(高津)

戦略か。知力か。経験か。

誰を選んでも、裏切りは続く。

ヨーロッパで大ヒット、
戦闘進化シミュレーションゲーム、「メガロマニア」。

惑星の支配権を求めるため、権力者4人の内の1人となって、残る3つの種族を絶滅させなければならない。敵との 同盟・破棄も当たり前。1ステージから文明の進化と共に、多種多様な武器が続々出現する。高度な兵器を開発するもよし。種族を増やして新たな戦術を立てるもよし。攻略方法は、28ステージまで延々と続く。

SCARLET（スカーレット） 1701歳

惑星国家アンタレスの王女。宇宙でも稀に見る美しい容姿を持ち、誇り高い。しかし感情の起伏の激しさから、作戦行動に影響を与えることもある。衰退する国家の存亡をかけて戦いに挑む。

CAESAR（シーザー） 2235歳

シリウス星域を治める連邦国家ワイラーの若き指導者。正義感が強く、国家運営の才能は抜群。慎重な性格から冷静に戦況を判断し作戦を実行する。全宇宙統一を実現するため戦闘に加わった。

メガロマニア

MEGALOMANIA™

8メガROM SLG 価格未定

近日
発売予定!!

OBERON(オベロン)　年齢不明

銀河一の組織力を誇る頭脳集団オベロンズの主宰。常人を超越した論理で作戦を立て、行動も変則的でなかなか読めないため、油断ができない。オベロンズ再興を狙って、新たな戦いを指揮する。

MADCAP(マッドキャップ)4245歳

軍事惑星マードックの総帥で、全宇宙の征服をもくろむ。戦闘経験が豊富で、戦術にかけては右に出る者はいない。宇宙支配の第一歩として惑星の支配権獲得を日夜狙っている。

ドラえもん 夢どろぼうと7人のゴザンス

夢があるっていいもんだなあ

完成度ゲージ 100% 1人プレイのみ

- ●セガ
- ●3月26日発売
- ●6,800円(文具セット込み)
- ●ACT
- ●4M

「あーあ、ドラえもんがいればなぁ……。」と日ごろ思っているアナタに朗報！ ドラえもんが、メガドラのゲームで登場するぞ。これで悶々としてきた毎日ともオサラバだね（ちょっと意味が違うような）。カラフルなグラフィックと、しっくりくるキャラの操作性。低年齢層でも無理なく楽しめるモードも用意されているので、まさに万人むけのアクションゲームといえるだろう。それにドラえもんの文具セットがついてくるのも見逃せない。さあお友だちや、パパやママにも、宣伝してね（大山のぶ代調）。

ドキュメント 夢をうしなった現代っ子の実態

オープニングデモをずっと見ていると、夢どろぼうのワンダラスが町の子どもたちから夢を吸い取るシーンが登場する。のび太たちも彼のえじきになり、すっかり腑抜けになってしまった。うつろな目に注目！

吸い取られ前

吸い取られ後

ステージ3 夏休みの世界

一年中夏休みだったらいいなあ……なんて夢はこのオレさまがあずかった！ 敵いっぱいのハイキングに案内してやろう。

ゴザンス・サーイ氏

入道雲、もくもく。テルテル坊主、ふわふわ。ドラえもん、気持ちいい。（ナレーション・平野文ウソ）

天井からしずくがしたたり落ち、足場がすべる洞窟のシーンもある。ヒンヤリして、いいワーン。

星マークの足場は、乗ると回転しながら落ちてしまう。ダッシュで駆け抜けるのが1番だ。ステージ中盤にある洞窟はアイテムがいっぱいあるので、必ず立ち寄ろう。

わーいタケコプター

ステージ4 時の世界

現在過去未来〜っとくらあ。時間にまつわる夢はアッシのものでやんす。時計じかけのオレん家（ウマイ）で苦しむのだ。

ゴザンス・イタコ氏

ステージ全般を通して足場が不安定だ。最初はタケコプターを頼りに慎重に進もう。後半の、ネジに乗っての移動シーンは、敵を見つけたらすぐ攻撃しないとアブない。

大砲 大豊

時計をイメージした仕掛けがいっぱい。最大の難所は歯車に乗っての移動シーンだ。

秘密どうぐ・よもやま話

ドラえもんはワンダープラネットに侵入する際、ポケットの中の秘密どうぐをバラバラと落としてしまった。したがってそれらの道具は、ステージのあちこちに落ちているものを拾ったり、風呂敷を背負った敵を倒して奪い返さないと使えないのだ（使用制限時間アリ）。種類もだいぶ限られているけど、地球破壊爆弾やもしもボックスなんかが登場するとミもフタもなくなるので、これくらいでちょうどいいのかもネ。

ゲーム中、ドラえもんは秘密のどうぐを自由に使えない。これにはちゃんとワケがあるのだ。

ウルトラストップ

タケコプター

ハッスルねじまき

コピーロボット

私持ってるでゴザンス

ボーナスステージで

ズバリ増やしましょう!!

ステージ中にある〝どこでもドア〟に入るか、スーパースターを77コ集めると、ドラえもんの残り数を大量に増やすチャンス、ボーナスステージにワープできる。ボーナスステージは2タイプあって、スロットと星拾いアクションが楽しめるぞ。一発死にだからここで稼いでエンディングを目指せ。

目指せ田端義夫

いわゆるスロットマシンだ。タイミングを見はからって絵に飛びつけ。最高で9UP、どんなに運の悪い人でも1UPはできるハズだ。

おこぼれを逃すな

スターチップがポップコーンのようにはじけ飛ぶ。7つ集めれば1UPだ。取れるだけ取ろう。チップの発射口は左右に動いてるので、常にダッシュで動き回ろう。

ステージ5 夜の世界

チビッコたちが寝ている夜、おとなたちはあんなコトやこんなコトで楽しんでるんだぞ。いいだろー。

ゴザンス・カバ氏

ゴンドラに揺られていい気分…というワケにはいかない。障害物はあるし落っこちる場合も。

星空に〝のび太座〟が輝く夜の世界は、ループするゴンドラの乗り継ぎがポイントだ（ループせず落ちてしまうゴンドラもある）。弾を投げるカニのような敵がいやらしい位置にいるので注意。

ユーラリユラユラ 風来坊

ステージ6 テクノロジーの世界

ここは「ドラえもん」のカートリッジの中だ。ゲームのステージにゲームソフトの内部が出るなんて、何となく不思議でござんすな。

ゴザンス・チュータ氏

原子の足場を飛び移って移動するシーンがポイントだ。真ん中の核の部分にも乗れるので、あわてず操作しよう。

悪の電撃がドラちゃんを襲う!!

核のまわりを飛び回る電子の上に飛び乗って、不安定な足場を移動しよう。背景も、よくわかんないけどテクノロジーだ。

ハエのような敵は、極端な放物線を描いて飛び回る。不注意は×。

ステージ7 光の世界

光を発する物体は、この世にごまんとあります。そんなまぶしいヤツらが集まってできたステージがここなのです……。

ゴザンス・ピョン氏

太陽、星、火などのいろいろな光の要素が詰まったステージだ。最終面だけあって、難易度は高い。とくに溶岩地帯は、不安定な足場の高速移動や、電撃トラップだらけの場所があったりで緊張（きんちょう）の連続だ。さいわいコンティニューは無制限だから、何度もトライしてコツをつかもう。

背景のクリスタルの輝きが美しい。難易度は最終ステージだけあって、高い。

なぜか溶岩地帯

マグマ地帯では、火の玉と電撃の混合攻撃がドラ（なれなれしい）を苦しめる……。

マグマの上に浮かぶ足場は、長い時間乗っていると沈んでしまう。テキパキ移動せよ。

最終ボス・ワンダラスあらわる! 勝者の座をかけた息詰まる闘いが今…

ステージ7のゴザンス・ピョンを倒せば、ついに最終ボスのワンダラスと対決だ！といっても決着方法はイス取りゲーム。まずは今まで登場のゴザンスたちが総出演。続いて1対1のバトルだ!!

夢どろぼうワンダラスのイメージイラスト。どろぼうといってもそれほど凶悪ではないのだ。だって対決方法が〝アレ〟だもんねぇ。

ありゃ!? またお会いしましたね

開発者さんからひとこと

まず始めにお詫（わ）びいたします。ゲームシステム、グラフィックが後半の2カ月間でかなり変更されました。少しでも良くしたいという全員の気持ちなのでご理解ください。企画から完成まで5カ月という過密スケジュールでしたが、皆さんに楽しんでもらえることを願っています。

エクスランザー

ハイテク・ハイタッチSHT

完成度ゲージ 70% 1人プレイのみ

●セガ
●5月発売予定
●価格未定
●SHT
●8M

GAU

制作スタッフも、いろいろ考えてます

人気のない空虚なビルのそばを上昇していくシーン。弾を射つと窓ガラスにヒビが入るという芸の細かさだ。

この立体感が……

豊田利夫さん
あの名作「グラナダ」を作った実力派プログラマー。「エクスランザー」の生みの親だ。

久々のロボットアクションSHTとして、また128色同時発色などで話題の「エクスランザー」。今回は、制作も大詰めをむかえているガウ・エンターテインメントを取材し豊田さんにお話をうかがってきたぞ。

——現在の作業状況は？

豊田　ゲームの部分部分は、かなりできてます。今、作業的には敵の配置。キャラのグラフィックも描き換えながらやってます。

——128色同時発色などの見せ場はどうですか？

豊田　必ずしも128色というわけではないんですが、洞窟面の光やサーチライト場面などで色数を多く使ってます。技術的には、メガドライブのシャドーモードやハイライトモードというモードを使ってます。これは今まであまり使われていなかったモードです。「電忍アレスタ」などでは使っていたみたいですが。

——ここまで進んできてどんな感触ですか？

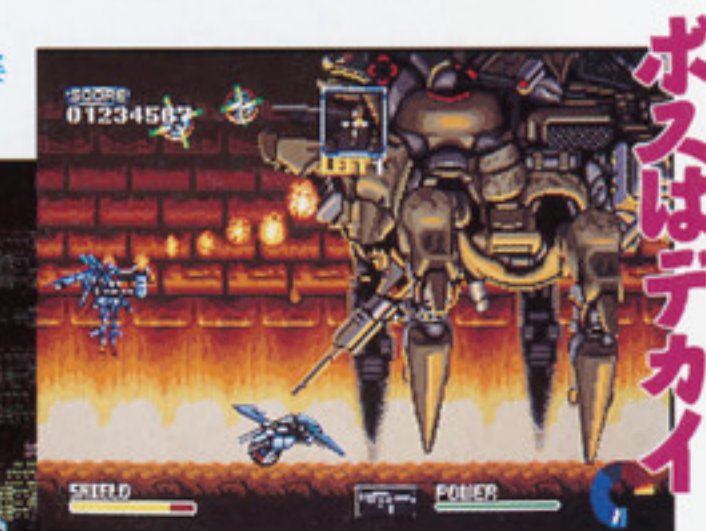
豊田　作りながらだんだんゲームが育っていっている感じです。後は時間との戦いです。

というわけで、制作も佳境の「エクスランザー」。来月から本格的に紹介していくぞ！

吹かせバーニア

地形の入り組んだ洞窟。バーニアのうまい制御が要求される。

闇を照らすライトに当たると、姿があらわにされてしまう。

ボスはデカイ

大きさもさることながら、凝ったギミックが驚かせてくれるボス。

エクスランザーは、サウンドもプロ中のプロが担当！

今回、サウンドを手がけた平岩さんは、セデスやとらばーゆなどのCM音楽を手がけた方。といってもわかりにくいが実際、曲を聞けば、あの曲かとすぐわかるほどCM界ではメジャーな存在だ。今回、平岩さんコメントを入手したのでさっそく掲載しよう。

「普段レコーディングスタジオの中でコンピュータとにらめっこしている毎日をすごす僕にとって、今回「エクスランザー」の音楽を担当することは、1つの新しい刺激でした。ゲームとして面白く、また画面がとてもきれいなので興味をそそられ、イマジネーションをわかしてくれました。音楽は“未来の戦闘”をテーマに全体をまとめ、いろいろな角度からそれぞれの戦闘シーンに違った意味を持つ曲を考えました。今までのゲーム音楽にあまりなかったプログレッシブなものをベースにしています。全体を通してイメージを統一して戦闘を盛り上げるようにしています。音楽プログラムもよく、制限のある中では非常によいものになったと思います」

平岩嘉信さん
大学時代から本格的なプロ活動を開始。ハイファイ・セットや五輪真弓のツアーに参加。現在CMの作曲を中心に活躍中。

開発者さんからひとこと

「エクスランザー」は、2Dのスクロール画面に3Dの敵機が襲ってくる！　今まで体験したことがあったかな!?　並じゃない敵の動きの全てが伝わらないのが残念です。ぜひぜひお試しください。あともうちょいっとです。

KONAMI

コナミのおへや

コナミ姉さんの漫遊記 第4回

どーも、南の島帰りの早坂です。白い砂、青い海、信号のない道路そして、チャモロ語。何もかもが新鮮で感動の多い旅でした。はぁ～帰りたいな、あの島に……と、まだまだ休みボケが抜けないはーさかです。(抜けるコトがあるのだろーか 編集部談)

ピンポーン 宅急便で～す。

姉さん なーにかな? はい、これ印鑑。ご苦労様でした。うん? 重い。かよわい女(自分で言うなよ)には持ちきれないわ。

(ビリー、ガサガサ)

姉さん ギャー。ジョシュじゃない。なんで、どーしたのいったい。

(ジョジュはスースー寝ている。よく見ると、荷物の箱に小さい空気穴がブツブツ空いているのを発見した)

姉さん ねー起きてよ。着いたよ。

スパークスター (ジョシュはそーいう名前だったのだ) ピク、ピク。はっ! お早ようございます。ただ今戻りました。またお世話になります。とりあえず姉さん、お茶でも入れましょうか。

姉さん へっ? う、うん。彼女に逢えたのかしら? まー事情はゆっくりお茶でも飲みながらにしますか。ねぇ、あたしマンゴーティーにして。

スパークスター ハイハイ。

(姉さんとスパークの会話は、来月のお楽しみ!)

今明かされるMSX秘話②

我が青春のMSX

(文 小島秀夫)

【MSX最後の機種】

今だから話せるヘビィな開発秘話ということで、個人的にもMSX最後のソフトとなった「メタルギア2 SOLID-SNAKE」を取り上げてみたい。

このメタル2は特に思い入れも深く、様々な秘話(悲話ではないぞ)が生まれた。5つほどあるので、2カ月に渡って公開(後悔じゃないぞ)しよう。

その1 メタル異母兄弟

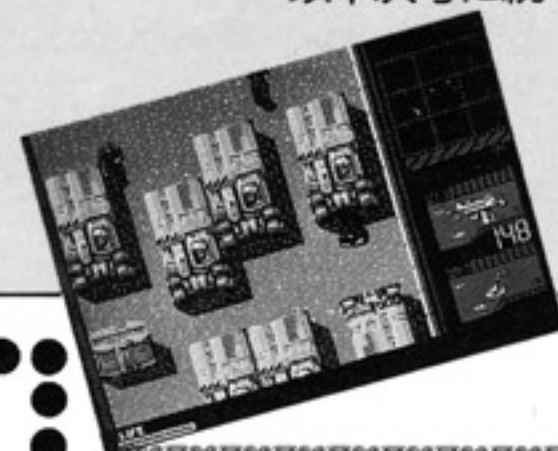
メタル2の企画はどこから来たのか? であるが……。これが、また妙な因果がある。当時、社内では別部署で「メタルギア2(FC/NES版)」が開発されていた(FC版メタルギア1は海外でミリオンヒットを飛ばしたため、その続編が企画された)。その開発チームの1人から、ある日熱いラブコールを受けたのが、このソリッドなのである。いわば異母兄弟からの、このアプローチがなかったら、生まれなかったことになる。

その2 営業の待った! 事件

理由はFC版メタルギア1の評価があまり市場(国内)でよくなかったからというものである(当時のMSX営業は、ちょうどFC畑出身の人が多かった)。営業を説得するため、スタッフは出張、丸1日かけて説得にあたった。かくて、こちらの熱意と企画意図が通じて一難去る。

その3 デザイナーがいない!

チームが発足したものの、デザイナーなしの日々が続く。このままでは……と、部内メタルギア・デザイン・コンテストなるものを実施、その中から良いものを最終的に「メタルギア改D」プロットとした(入選商品は実費!)。しかし結果的には、このデザイナーがスタッフの一員となったのである。

以下次号に続く

早坂姉さんのお悩みコーナー

さあ、今月もおハガキのご紹介をしましょうか。

●ゲームギアでソフトを出す予定はありますか? まだ、予定はないとしたら興味はありますか。

(茨城県 白幡知之さん)

こういう質問たくさんいただいてますが、現時点では予定はありません。興味はもちろんありますけど、コナミベースを維持しながら開発していきますから。もう少しゆとりができたら可能性はあると思います。

●早坂さん「ROMをFAXで送ります」事件の詳細を教えてください。

(静岡県 斉藤 大さん)

お恥ずかしいことであります。今なら絶対やらない(あったりめーだ!)。事件当時、私は21歳でありました。宣伝部に私1人しかいなかったのが運のつき……。

某誌編集者「例のROMを大至急送ってください。原稿が間に合いません」

早坂「はい、わかりました。今すぐFAXで送らせて頂きます」ガチャン!

——その時私は、ROMというものが何だかわかっていなかった。5分後、宣伝室にパラピン原田が戻ってきたので、

早坂「あのー、ロムを送りたいのですが……」

原田「何のROM?」

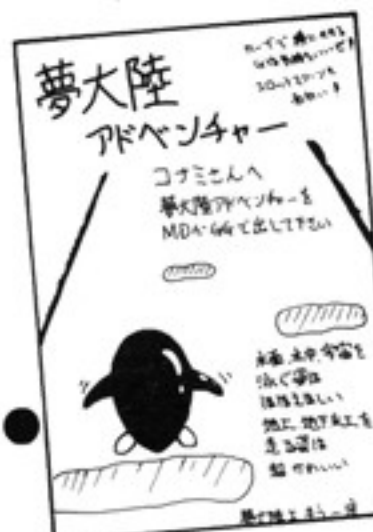
早坂「エッ? 何のって……」

私は、この時はじめてゲームソフトのガワのことをROMというのだと知ったのでした。コナミ社員としての最初で最大の失敗でありました。

というわけで、みなさんからのおハガキお待ちしています。採用者にはテレカ上げます、ジャンジャン送ってくださいね。待ってまーす(あー恥ずかしかった)。

夢大陸アドベンチャー

千葉県 木山敦さん

ハガキを採用された方にはコナミ特製テレカを差し上げます。

再び強引に始まる

今月のコナミギャル

広報宣伝室 柘植成子

はじめまして、つげちゃんです。担当はジグソーパズルですが、今はソフトの制作物にも携わっています。ゲームは機種を問わず好きです。ロケットナイトをよろしくお願いします。

おハガキのあてさき
〒108 東京都港区高輪2-19-13
ソフトバンク(株)
BEEP!メガドライブ
「コナミのおへや」係

クライマックス・エンターテインメント

絶頂王国

CLIMAX ENTERTAINMENT

エキサイティング連載
ACT9

ま・さ・に アメリカンドリーム

クライマックス社員旅行inハワイ

木枯らしの吹き荒れる寒い日本から海を越えること約6時間。粒ぞろいのスチュワーデスさんに見送られて飛行機を降りると、そこは常夏(とこなつ)の島、ハ・ワ・イ。「ランドストーカー」開発のため、ないに等しかった去年の夏に戻ったように社員旅行は始まった。

空港からの観光めぐりでチャーターしたリムジンがまた、4人乗りなのにやたら大きい! ふと見れば道を走るトレーラーがまたバカがつくほどのデカさ。おまけにスピードもナミじゃない。「まさに……アメリカン・ドリーム」。内藤の口から言葉がこぼれた。以来、何を見ても口にしてしまう〝アメリカン・ドリーム〟モード。

フリーで遊べるのは3日間。子連れの折茂家&西垣家はやはり娘サン中心のスケジュール。後の人はレンタカーで島を縦断したり、ショッピング(バーゲンで買い物天国)をしたり、焼けすぎないようにサンスクリーンを塗りつつ泳いだりとそれぞれ。でもって夜は水より安いビールで乾杯!! あっという間に最終日なのでした。

全員無事に帰国して社員旅行は終わり……すでに今年の夏も終わっていることにはまだ誰も気づいてない。

(左上)ホテルから見たワイキキビーチ。まるで絵ハガキみたいな景色でしょ。
(右下)見渡すかぎりパイナップル畑に囲まれた「ドール」で、右足がドロまみれになったのは、この4人の中の誰でしょう?
(左下)後ろに広がる「ランスト」ばりの箱庭世界はまさに、アメリカン・ドリーム。

基本はゴージャス!!

——内藤寛

海を見るとつい……♪ヘヘイヘイ♪

飛行機はビジネスクラスでゆったり。空港からは9人乗りリムジンをあえて各4人のために4台、スペシャルチャーター。泊まるホテルは、シェラトンワイキキ(しかも28階)。これぞまさにアメリカン・ドリーム!! クライマックスに入ると、こぉ～んなにゴージャスな旅行ができちゃうんだぞ。クライマックスに入りたくなっちゃうっしょ? でも今んトコ社員募集はしてないから、入れてあげないよん(子供か、あんたはっ!!)と。

リムジンの正しい乗り方!?

リムジンで前方の席に座った場合はすぐに、お子様モードに切り替えましょう(写真右)

TV GAME RADION'S からの……お知らせ

ラジオ大阪　1314kHz
毎週日曜　PM0:30～11:00

来たる4月3日(土)に、〝大阪・OBCミュージックセンター〟にて番組の公開録音が行われます。この公録に参加してくれる人を100名大募集!! 参加希望者は「公開録音参加希望」と明記のうえ住所・氏名・年齢・電話番号を書いて、3月12日(消印有効)までに右記へ。友達の分をまとめての応募もOK。なお、当選者には、招待状をお送りします。

〈あて先〉

530-13
ラジオ大阪
TVゲーム ラジオンズ
公開録音
観覧希望 係
どんどん応募してねっ

耳について離れない!!　ボスニア宮崎

今回から始まった画期的新コーナー.!!!(もいっこ「!」つける？　いらない?) 担当の宮崎でございます。

どんなコーナーかともうしますと、読者の皆さんがプレイしてるゲームのBGMに勝手に歌詞をつけて遊んじゃおうという画期的な……コーナー……がBEメガにもうありますね!　おいら昨日気がついたのに!　〆切は明日!(泣)……トホホ。

そこでだ!(カラ元気) このコーナーでは、加奈子という友達を「カー・ナッコー(バーンナックル)」と呼んでしまうとか、電車で知らないおっさんに「ヤッタナー」と言いつついきなりチョップをかましちゃうなどのゲーム音ドランカーを募集したいと今思った。

君自身でも友達でも、マジでもツクリでもOK。ひとつ頼む!

怒涛の最終回ダッ! by.玉五郎!

●仕事の山に埋もれ、息も絶え絶えになりつつも「超兄貴」のCDは離さない玉木画伯に愛の手を!!

Last Lesson LANDSTALKER の正しい遊び方

講師：モリオ

新たな記録!!

すっげー記録が来たぞ。そろそろまた、お宝探しの旅に出ようと思った矢先に。……何々、この記録(23羽)は12月号を見た時には出てた、だぁ!?　ならとっとと送ってこいよなぁ、兵庫県の小谷俊輔。……じゃ、オレ様は旅に出っからよ。みんな達者でなっ!!

スナッチャー平下の海外ゲーム事情・1

このページを読んでる方で、もし海外のゲームが「ソード○ブ○ダン」のような物ばかりだと思ってる人がいたら……。違うんだぁぁぁっ!!　今、GENESISは国内モノより熱いっ!　ハワイのデパートやショッピングセンターのゲームコーナー占有率は、S-NESを抜く勢いなのだ!　確かに操作性の悪いモノ、やたらいやらしい攻撃をしてくるモノなどいろいろあるがゲームの世界観や発想の奇抜さでは、国内のソフトメーカーではかなわないモノも多々あるんだ。来月はアーケードについてふれたいと思うのでヨロシク。

←埼玉県／け～太君　何かを考えているようなライルがス・テ・キ。フライデーも色っぽくていいね。(折茂)

→秋田県／はりねずみ　……か、かわいい♡(内藤)　このマンガ、いつか実写でやりたいな……いや、ゼッタイ。

←東京都／木川貴EX　フライデーの耳は人間に近いケド、かわいくデフォルメされてるね。ライルもグー。

↑神奈川県／石川剛章　会報のほうにも味なイラスト、ありがと。……それにしてもリュックにフライデーは入るのかな。苦しそうだな。

卒業シーズン。私もやっと社会人生活1周年デス。さてさて、今回は少しお便りを紹介しますね。

●「ヨーグルトの大冒険」はいいと思う。本当にゲーム化されたら「ランスト」と同じように話題を呼ぶだろう(笑)。

茨城県／田村英明

「メイプルン」のイラストハガキもいっぱいきてたケド、みんながクライマックスに望んでるのはこんなゲームだったのかぁ(笑)。

●"CLIMAX・CREW"のマスコットキャラはグリフォンもどきねぇ。(中略) ところでなんでグリフォンなんだ？　意味がよーわからん。

群馬県／飯塚昭博

意味なんてないも～ん。スキだからいいんだもん。それと「もどき」ぢゃないよ。グリフォンだい。

ほんじゃ、またね。(もっちぃ)

CLIMAX FANCLUB

誌面ジャック!! メガドラサードパーティー やりたい放題

namcoの巻

スプラッターハウスPART3異聞

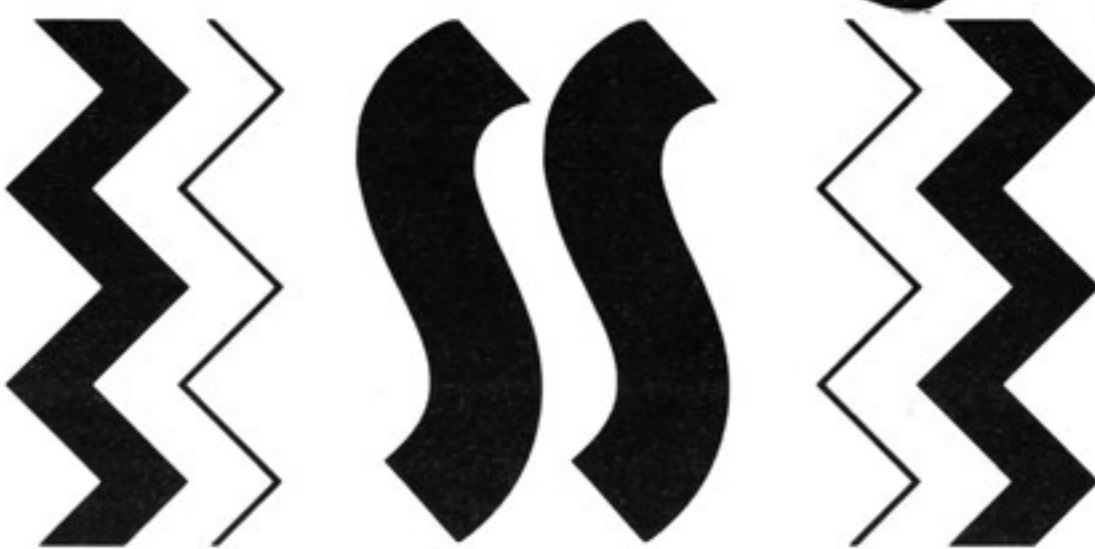
「この手記はフィクションである。いかなる団体とも、いかなる人物とも関わりなく、その内容に関して一切の責任を持たない……」
○月○日　今日、3の制作が本決まりになった。またあの呪われたソフトと関わることになる。業務用から数えて、もう何回目になるのだろうか。今度こそ何事もなく終わってほしい。
○月○日　主人公が決まった。前作に引き続きリックでいく。さらにパワーアップした闘いを見せるため、「変身」できるように設定。さっそくデザインにかかる。突然、デザイナーの1人が狂ったような声をあげて部屋を飛び出して行った。また、始まったようだ。
○月○日　敵とのバトルができるようになった。さらに小気味良くするため、肉塊（にくかい）のグラフィックに手を入れる。描いている最中、しびれが走った。今日3度目の金縛（かなしば）りに合う。
○月○日　スクロール部分の完成。昨日からプログラマー1人の姿が見えない。昨日までは元気そうだったのに。壁の赤い染みが気にかかる。
○月○日　デバッグ開始。安堵（あんど）の息が洩（も）れる。天井で空気を裂くような音が騒がしい。やつらもうれしいらしい。
○月○日　完成。朝から嫌な雨だ。窓ガラスに当たった雨粒を見ると真っ赤だった。いや……目の錯覚らしい。ともあれ、終わった。
○月○日　打ち上げ。今回もいろいろなことがあった。振り返るつもりはない。後は多くの人に画面を見てもらうだけだ。もし運がよければ、その中で出会えるかもしれない。あの忌（い）まわしい……。
（ナムコ開発・パパヤ）

SAND STORMの巻

れこーろ会社がげえむやんじゃねえよとおっしゃいますが、こちとら真剣れす。私、申し遅れましたがポリドールの堀尾とはっしやす。れこーろ会社のしがないサラリーマンれす。現在げえむを作っておりやす。MEGA-CDれす。ロープレれす。タイトルはアルシャークと申しやす。こいつはパソコンでは超有名なげえむれす。今夏には発売されそーれす。

みんなきっと買うんだぜ。みんなになめられないように、ものすごいしかけ考えておりまっから。ポリドールはれこーろ会社なのれ、げえむミュージックのCDもリリースしやす。

3月25日に「ビーストⅢ」と「RED」、4月1日に「フィーンドハンター」、4月下旬に「ファーストクィーン」をリリースしやす。

「ビーストⅢ」のあるばむで女の子2人がデビューしやす。相生恵美ちゃんと鎌田朱美ちゃんといいます(右下の写真)。会いたかったら3月27日、3時(PM)に銀座山野楽器本店に集まれえ！というこことれこれからもよろしくな……。

SAND STORM

【誌面ジャック大歓迎！】このやりたい放題コーナーは、メガドラサードパーティーの方に誌面をご提供し、文字どおりやりたい放題やってもらうコーナーです。誌面ジャックをご希望するメーカーさん→

コーナー!! SCENE7

みなさん、こんばんは。毎月1回こっきりのやりたい放題コーナーの時間です。今回は初お目見えのメーカーさんもあり、ますますやりたい放題してもらっています。ちなみに、あの絵は何?なんて疑問は頭の隅から消しさってやってください。う〜ん、変なの……。

TENGENの巻

先日、当社のAさんが6年間の東京ー大阪間を（NTT回線とJR新幹線で）結ぶ遠距離大恋愛の末（すごすぎるっ）、めでたく結婚しました。

今回はその披露宴の会場での愛と友情と、新たなる疑惑(?)の話をお送りしましょう。

'93年1月吉日、6年間の遠距離大恋愛の末（何度も書いちゃうけどすごいっ）、ついに結婚式を挙げたAさん。披露宴もとどこおりなく進み、ハイライトのひとつ、キャンドル・サービスへ……。

各テーブルに用意されたキャンドルに新郎新婦（Aさんとその奥様）が緊張した面もちでご挨拶&火を灯してまわり、いよいよ我がテンゲン社員Bさんのいるテーブルに……。Bさん、少しでも緊張をほぐしてあげようと（単にからかっただけという説もありますが）

Bさん「うれしいか?」
Aさん「うれしいです!」
Bさん「すごぉく幸せか?」
Aさん「すごぉく幸せです!」
Bさん「とってもとっても幸せか?」
Aさん「はい!」

こんな会話のあと、Bさんは何を思ったのか突然タバコを1本口にくわえ、「そんなに幸せならその幸せ、少し分けろ」と聖なる火の前にタバコを出したのです。Aさんとその新妻さんは理解に苦しむ展開に戸惑いながらもBさんのタバコにキャンドル・サービスをしてあげたのでした。会場は爆笑。

この話を聞いて「よーし、これはいただき!! 私も披露宴で使わせてもらおうっ」と思ったのですが、よくよく考えてみれば私も一応、嫁入り前の女の子。女の子ができる技ではない。まして、タバコを吸わない私にできるわけはなかったのでした。ちゃんちゃん。

どなたか、嫁入り前&タバコを吸わない私にもできるようなテンゲンマニュアルノリの技をぜひ教えてください（そんなことよりも早く自分の心配をしろ?）。そうそう、その幸せを分けてもらったBさん、その日のうちに彼女と大ゲンカをしてしまい、最近なんだかやつれ気味。どうやら、Bさんは幸せを吸い取られてしまったみたい。ちなみに、Aさんは幸せすぎて仕事が手につかないなどと言っています。あーあ。

株式会社CSK総合研究所の巻

ユーザーからのお電話傑作選

ユーザーサポート係というわけではないんだけど、ソフトのパッケージやチラシで紹介してある電話を取ることが多い私は、とんでもない電話を取ったことがあります。その中でもとくに「う〜む」とうなってしまうようなものを紹介しましょう。題して「ユーザーからの電話──それは異次元からのメッセージだった」

【恐怖! 弟をダシに使う鬼兄キ】
……トルルルル…トルルルル…ガチャ
「はい、CRIです」
「あのぉ、ちょっと聞きたいんですけどぉ?」
「(小学生かな?)はい? 何でしょうか?」
「ええっとぉ。今度CRIでぇ、○○を作る予定があるって聞いたんですけど、本当ですか?」
「(誰が、いつそんなことを言ったぁ…… ま、いいか、よくある話だし）えー、ちょっと○○を作る予定は今のところないんですけど……」
「…お兄ちゃんに、録音するように言われているので、もう一度言ってください」
「(ろ、録音? なぜ? なんか怖いぞぉ…自分で聞けよなぁお兄ちゃん。でも本当に作る予定なんてないんだよなぁ）○○を作る予定は、今のところありません」

【ここはCRIなんですけど……】
……トルルルル…トルルルル…ガチャ
「はい、CRIです」
「あのぉ、ちょっと聞きたいんですけど、スクウェアの□□って面白いですか?」
「(…うちってスクウェア何とかっていうゲーム作ってたっけ? いやいや、全国的に有名なタイトルが聞こえたような気もするし、やっぱりメーカーのスクウェアを言ってるんだよな。…そうか!雑誌の問い合わせ先が一段ずれていたんだ。でも、CRIですって言ったよなぁオレ）あの、こちらはCRIなんですが」
「はい……」
「(…はい? そーか、わかった、誰かがからかっているんだ。雑誌社だな。あっ、てことは、この対応を一つ間違えると全国的に笑われるようなことになるんだろうか。でも月並みな答えだとつまんないヤツだと思われるだろうし……うう…やだよぉ、怖いよぉ）えー、個人的には面白いと思いますが、詳しくはスクウェアさんに聞いてくださいね（愛想を振りまく)」
「…わかりました」

何がわかったんだろう。どうなったんだろう? ドキドキ……。その後記事になった様子はない。

《お願い》
今お勧めの質問は、1.「メガロマニア」って面白いですか? 2.「ダイナブラザーズ」はどこで売ってますか?などです。これ以外の質問は、メーカー名をお確かめのうえ、お願いします(笑)。
〔(^_^) END〕

は編集担当者まで気軽にご依頼ください。なおジャック料は無料ですが、掲載された内容に関しては当方は責任を負いかねますので、ご了承ください(笑)。来月はどこがくるかな?。

バーチャルで遊ぶ愉快な１ページ 第4回
時代はバーチャル

企画・構成／YUJI　MORISAKI

'92年流行語Best10!!編集部を楽しませた言葉はコレだ！

昨年、有名人の様々な発言や東京スポーツの見出し、キャッチコピーなど我々をおおいに楽しませてくれた言葉がたくさんあった。そこで、今回は'92編集部で流行(はや)った流行語Best10の発表だ。どこかの流行語大賞とは違って、ゲームのボイスや、なんでコレが今流行りなの？　とめちゃくちゃなジャンルが混じっているところが楽しいね。さあ、いってみよう。

1位 聞いてないよぉ〜（ダチョウ倶楽部）

昨年、流行語大賞は間違いなくコレしかない、とこのページでは予想していたのだが、意外にも落選してしまった。ショック。昨年はもちろんだが今年の正月明けは編集部でも「原稿今日がメ切だよ〜」「いや、全然聞いてないっすよ〜」という言葉が飛びかっていた。もちろん聞いてないと言いつつも原稿はできていれば笑えるのだが、人によっては本当に何も書いていないので困った。ともあれおめでたい。

【ダチョウ倶楽部】　売れまくっている３人。とりあえず「つかみはOK！」って感じ。

2位 おしりいや〜ん（リアル鈴木）

「タイムギャル」の記事中で、その時の担当ライターのリアル鈴木君の書いたコノ見出しが編集部で大ウケ。「コレ発送ね。ちょっと量が多いけど、おしりいや〜んてことで、よろしく」などと、頼みにくいことを柔らかく頼むときに使われた。こう言われてはバカバカしくて反論ができないね（ウソ）。

↓これが問題の記事

おしりいや〜ん!!

TIME GAL

完全攻略特集

BEEP！メガドライブ1992年12月号より。

3位 なっとく〜

「ぷよぷよ」の〝やったな〜〟を聞き間違えたのは私です。でも、なんとなくゴロがいいので、一時的に流行っていたのでした。読者で〝なっとく〜〟と聴こえた方は手紙下さい。

「ぷよぷよ」➡

4位 提督、どこへ行きやしょうか

これはX68000用のＳＬＧ「大航海時代」で使われたヴォイス。誰かが買い出しに行くとき「○○さん、何を買ってきやしょうか？」といっていたような覚えがあるので、見事にランクイン。

「大航海時代」側近➡

5位 Tバック編集長

BEEP通巻100号記念企画として、飯島愛を呼んでコレをしようと盛り上がった。メーカーにTバック広告を用意してもらってヒップでダダーン対決をしようなど案が出たが実現は難しい。

飯島愛➡

6位　ダルシム、奥さんは奇麗（小山田圭吾）：CD「熱唱!!ストリートファイターII」で小山田圭吾のだるいラップの歌詞がコレ。実は子供もカワイイ。

7位　情けない話、略して〝なさばな〜〟（小堺一機）：とんねるずも番組で使うなどお気に入り？　オレはこんな小堺一機は見たくないぞ。

8位　いい人ブラザーズ（戸塚義一）：ライター戸塚と石渡ポン太の２人で結成した〝いい人ブラザーズ〟。別名〝いいお友達ブラザーズ〟とも言われている。

9位　これがレースだけど、レースじゃないよね（鈴木亜久里）：ガショーとのクラッシュでのコメントを略したもので、おもに櫛田さんがお気に入りだ。

10位　ひどいよ姉さ〜ん（カツオ）：超ロングラン流行語だが、他の言葉と違って旬のものではないので順位は低い。「カツオ！」とセットで使うとなおグッド。

お手紙は……
Beep！メガドライブ
「バーチャル」係まで

ボストンCLUB
［趣味のビデオ講座］

新日本プロレスのノーＴＶ興業をビデオ化している「闘魂Ｖ」の第13弾が登場。今回は昨年12月にドイツのブレーメンで行われた〝ユーロ・チャッチ・フェスティバル〟の試合を収録。

ビデオのメインは獣神サンダーライガー。ロープの緩(ゆる)いリングやラウンド制＆警告カードといったルールの中でどんな試合を見せるというところが注目だったが、心配は無用。トップロープからのダイビング技はもちろん、ヘッドロック〜レッグロックというタイガーマスクの技や武藤の得意とするムーンサルトプレスを使うなど日本同様いい動きを見せていた。観客も試合開始直後こそおとなしかったが次々と繰り出される大技にエキサイト。このビデオの試合では最高の盛り上がりとなった。

また、ホーク・ウォリアーのシングルマッチという珍しい映像も収録。相手はＣＷＡチャンピオンのランボー。日本マットではイマイチ感のあるランボーだが、この試合ではチャンピオンということでなかなかの健闘を見せていた。

解説はケロちゃんこと田中秀和と試合にも出場したライガー本人。

闘魂スペシャルVOL.13
主な収録試合
【ランボーvsホーク・ウォリアー】
【獣神サンダーライガーvsフランツ・シューマン】
【ヘビーメタルバッファローvsウォーロード】
【デーブ・フィンレーvsエディ・ギルバート】
【ブルーザー・マスティーノvsキャノンボールグリズリー】

新日本プロレス・ビデオマガジン
VALIS　VOL.13

●ヴァリス／発売中／VHS：VAS-13／¥3,800

エリックの連チャン道楽コラム

エリック.C.セデンスキー

1963年12月24日生まれ、29歳　アメリカ、オハイオ州クリーブランド市出身。国際ビジネスコンサルティング会社に勤めるかたわら、趣味のパチンコをきわめ、本まで出版。他にも、競馬、コンピュータゲーム、読書、マンガ、哲学など幅広い分野に関心を持つ。新聞、雑誌、それにパソコンの予想ソフトを駆使して競馬にチャレンジするも、惨敗の日々。まだまだ修行が足りない!?

くぎづけゲーム体験記

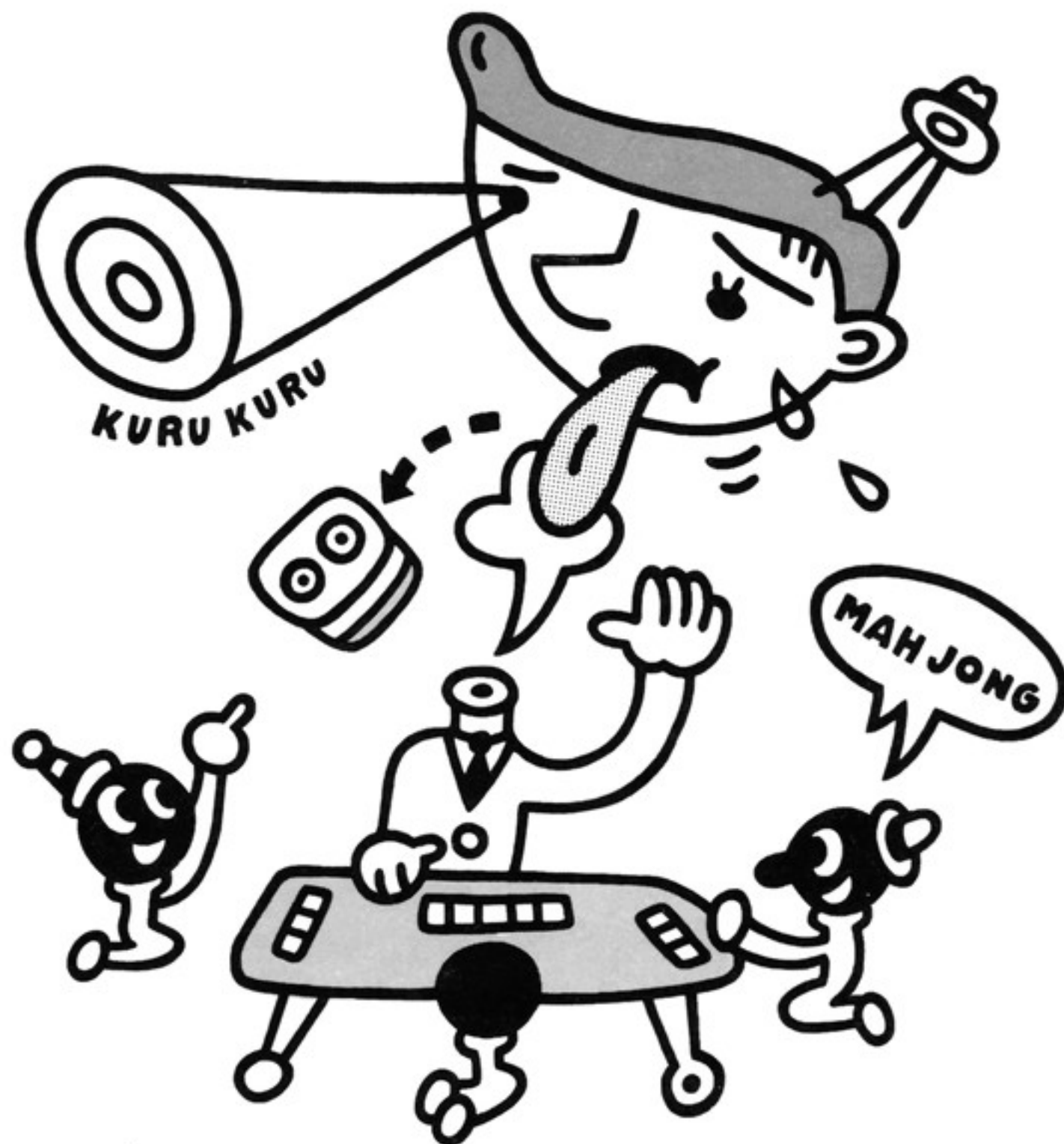
EX.10 MAH-JANG!? MA-JONGG!? いやMAH JONG

正月休みの間、久々に1つのゲームを終わらせた。MEGA-CDの「ライズ・オブ・ザ・ドラゴン」を最初からやり直し、まる2日間かけて最後のシーンまでいった。あのゲームのデキはなかなかよく、感心した。一方、最近出ているカートリッジのゲームは、どうも面白くないやつばかりだ。それで、私のゲームの満足度が圧倒的に下がっている。でも「ライズ〜」は結構楽しめたから、CD-ROMに期待してソフトを買っている。

そんな中で、熱中しているのが、「ぎゅわんぶらあ自己中心派2激闘！ 東京マージャンランド編」である。私は麻雀はあまり上手じゃないが、自己中心派2は相手が多く、ストーリー性もいいから、「1」よりも(もちろん持ってるよ)ずっと楽しめる。そして、一番魅力的なポイントはアメリカでの麻雀体験を思い出させてくれることだ。そう、私はアメリカでも結構麻雀をやったことがあり、2をやっていると、その時代を懐かしく思うこともあるのだ。

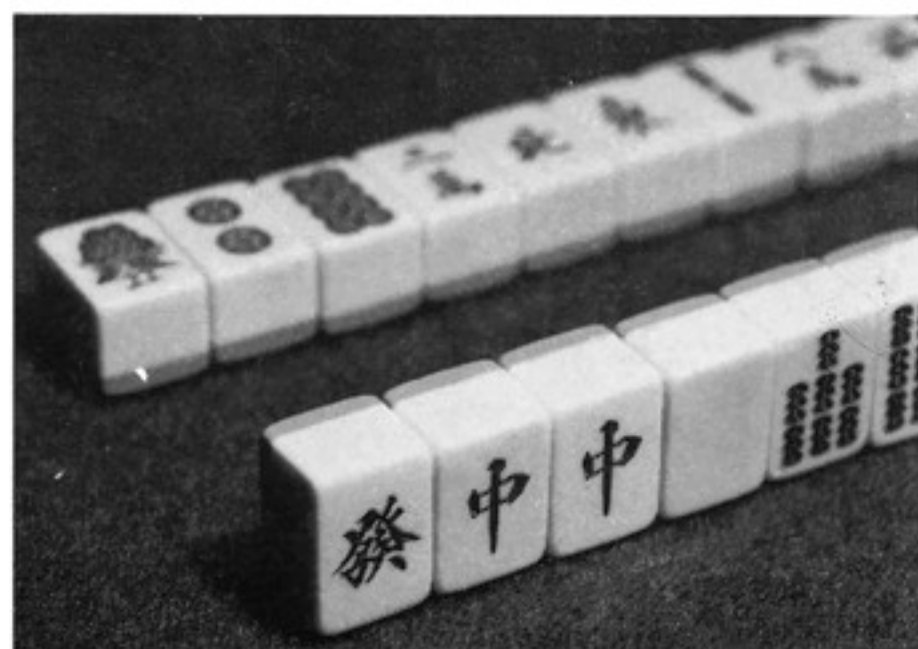
アメリカの麻雀というと、日本の麻雀と若干違う。まず、一般的なアメリカの牌は漢字じゃなくて、ローマ字で書いてある。もちろんノーマルのセットもあるが、大人だけがそういうセットを使う。子供の場合、麻雀のルールとやり方を覚えるので精一杯だから、とても牌の意味や価値を覚えられないということなのだろう。

違いは牌だけでない。ルールもかなり違う。日本ではリーチ麻雀が一般的だけれども、アメリカでは(少なくとも、私の実家のクリーブランドでは)そうではなかった。だから、いつでも和がれたし、インチキして和がることもできた。例えば、和がるための必要な牌を自分でツモるとする。でも相手から点を奪い取りたいから、わざとその牌を捨てる。そして相手がその牌を捨てたら、声を出して和がる。大人や麻雀好きの日本人なら、こういう話はバカバカしいと思うかもしれないが、私たちが子供のころは、そういった麻雀のやり方が一番面白かった。

自己中心派2では、アメリカ風にルールを変えたり、ごまかしたりすることはない。ではなぜ、アメリカの麻雀を思い出すかというと、東京マージャンランドのなかで、アメリカっぽくやる相手がいっぱいいるからだ。例えばカリフォルニアレディー、早乙女のお嬢様、そしてアン王女の3人組はとてもアメリカ的な麻雀をやる。和がる時は「ロン」と言わずに、訛りのある日本語で「MAH JONG」と言う。勝っているときに「SORRY」と謝ってしまうのは、近所の友だちや彼らの姉妹とやった麻雀を思い出す。また、アン王女の「ポン」の言い方、「レッド・ドラゴン・ポン」はよく研究されている。アメリカでは、白・発・中の三元牌は一般的に「ドラゴン」と呼ばれて、色で区別がされている。絵柄も必ず白、発、中ということではなくて、セットによってさまざまだった。

そうそう、アメリカの牌は、日本の牌より16枚多くなっている。ワンズ、ピンズ、ソウズ、風牌、三元牌などの日本流の牌はもちろんあるけど、アメリカの牌はさらに季節牌も使う(春、夏、秋、冬、それぞれ4つずつ多くなっているので、全部で16枚多くなっている)。使い方はゲームによるから、ここでは説明をしないでおこう。

アメリカの麻雀で思い出すのはそれぐらいだけど、キャラで間接的にアメリカを思い出すこともある。ヤーメネーターやフルディは、アメリカの映画のパロディだし(ターミネーターやエルム街の悪魔のフレディだってことはわかるよね?)、話し方はいくら聞いても笑わせる。そしてウルトラマンのキャラを真似しているハルタン星人とカラポンなどなど。そういえば、アメリカで麻雀が流行っていたとき、ちょうどウルトラマンも流行っていたなぁ。

1回も雀荘でやったことがないのに、ついつい麻雀について語ってしまった。考えてみるとアメリカでやったことがあるからこそ、私にとって麻雀は興味深い。そして、違うルールで覚えてきたからこそ、下手な腕の言い訳もちゃんとできるのだ。

特別レポート

過剰報道に惑わされるな「テレビゲームとてんかん」問題の正しい知識—恐怖感と偏見を無くすために—

連日繰り返されたテレビゲームとてんかんについての過剰報道は、3カ月を経た今ではなぜかすっかり鎮静化してしまった。だが日本中に大きな誤解を与えたままだ……。

発端となったイギリス大衆紙（見出しの下は水着の女性写真という紙面構成）と、それを受けて過激な見出しをつけた国内の各メディア。知識を持たない人は、テレビゲーム＝てんかん＝死亡と受け取り、テレビゲームが危険なものであり、またてんかんが恐ろしい病気と誤解をしてしまう。

誤解を与えた過剰報道 テレビゲームは人を殺さない

この問題が大きく取り上げられた発端は、年が明けたばかりの1月7日、イギリスからの外電だった。大衆紙『The Sun』の1面には「テレビゲームが私の息子を殺した」というセンセーショナルな見出しが踊り、テレビゲームがてんかんを起こすとも報じた。

その後、国内にも同様の事例があることがわかると、マスコミは一斉に騒ぎだし、ゲームメーカーが、何の対策も行っていなかったという非難や、ゲームへの恐怖感をあおる報道が相次ぐこととなった。本誌の読者からも、メーカーへの不信感や、病気に対する不安の声が寄せられた。この報道でかなりの人が、テレビゲームをやりすぎるとてんかんになり死んでしまうと思い込まされたのではないだろうか。

イギリスのケースは、もともと光過敏性てんかんをもつ子供がプレイの1時間後にてんかん発作を起こし、その時口の中に異物があったことや、1人でいたという悪条件が重なって、不幸にも窒息死してしまったわけである。

つまり、テレビゲームでてんかんになるわけではないし、てんかんという病気が、死に至る病気というわけでもないのだ。

特殊なことでも怖がることでもない　光過敏性てんかんを理解する

こうした誤解は、てんかんについての知識不足のためではないだろうか。病名は知っていても、正しく理解している人は少ないだろう。

まず“てんかん”というのは病名で、“てんかん発作”は症状ということをしっかり区別しなければいけないということだ。専門医である神奈川県立こども医療センターの神経内科医長、三宅捷太先生に説明していただいた。「てんかんの原因については、かつては遺伝と言われていましたが、それは8％にすぎません。今でも半分以上は原因不明ですが、出産時における脳への圧迫や、病気による高熱、交通事故などで、脳に傷や障害が残るためになるのです。ハッキリ言えることは、テレビゲームをしてもてんかんにはならないということです。誘発されるのはてんかん発作、すなわち、てんかんである人が症状を表すのであって、もとからてんかんでない人が発作を起こすことはない。

では、発作とはどういうことかというと、てんかんという疾患を持った方が、何らかの刺激によって、大脳の神経細胞が一時的に異常な興奮状態を起こし、全身に過剰な命令が出てしまう症状をいうのです。体の一部や全身がけいれんしたり、意識がなくなったりしますが、最も激しい大発作でも全身のけいれんと意識の喪失で、それが死に至ることはないし、後遺症が残るということも多くありません。ただ発作中は、衣類や口内の異物で呼吸が妨げられたり、転倒によってケガをしても本人はどうすることもできないので、この点は注意が必要です」。

てんかんは脳波計で検査ができる。グラフは光過敏性てんかんをもつ11歳の少女のものだが、11サイクルの点滅が始まると（矢印の部分）脳波が乱れ始めることがわかる。

「ゲーム＝てんかん＝死」がまったくの誤解であることがわかるだろう。ちなみに今では85～90％は薬で発作をコントロールすることもでき、薬さえも要らなくなってしまう人が多い。

それでは、ゲームも誘因になるという光過敏性てんかんとはどういうことか。三宅先生によると、

「誘因というのは人それぞれです。今回取り上げられている光過敏性てんかんの場合、テレビゲームだけではなく、普通のテレビ放送や映画館のスクリーン、ディスコ、それに水面の反射や炎などでも起こる。そうした方々はてんかん全体の5％でしかありません。さらに光過敏性てんかんと一口に言っても、光の点滅に弱い人と、光の模様やパターン、例えば、市松模様に弱い人だとか、それから特定の色に反応するという場合もあります。だからテレビゲームをやって発作が起こるのは光過敏性の中でも50%以下なのです」とのこと。

てんかんは人口の1％と決して特殊な病気ではない。しかし半数以上が3歳程度までに判明し、コントロールできている。テレビゲームで突然発作が起こる可能性は僅かな頻度でしかないわけだ。

また読者から質問が多い、ハードやソフト側の対策だが、個人個人の症状によって違うため、というよりゲーム機に欠陥があるわけではないから今のところはない。実際は人によってサングラスをしたり、時間の制限をもうけるなど指導を受けるが、まったく遊べないということは少ないそうだ。

「ですから、あまり問題視する必要はないのです。むしろ姿勢の悪化や眼精疲労、それに子どもの未熟な脳が、現実とテレビゲームの世界の区別がつかなくなることのほうが心配」と三宅先生は言う。

しかしゲームをして結構頭痛が起こるとか、けいれんがあるという場合があれば、積極的に医師の診断を受けることを勧める。また、例え健康であってもやりすぎが体に毒であることは変わりない。

SONIC RINGS 47 TOTAL 53 MILES RINGS 6

どういう画面が刺激を与えるかは個人個人でまったく異なるため、ソフト側で対策をこうじることは、難しい。

安易に警告文添付は正しいか　海外とは異なる日本の現状

ゲーム機とてんかんの関連性は以上のとおりだが、メーカーの対応が、海外と国内では違っていたと指摘される点についてはどうしてだろうか。

「アメリカでは昨年までに任天堂とSOA（セガ・オブ・アメリカ）に対して数件の訴えがあり、それを受けて警告文の記載に動いたのです。ヨーロッパ全体でも昨年11月から対応した矢先なんです。一方、セガ本社にはクレームがなく、正直に申し上げて国内でのケースは知りませんでした。メーカーとしての認識不足という点ではお詫び申しあげます」とセガ広報企画室の梅村主査が経緯を説明する。

「TVゲームでてんかん死亡」

児童傷つける発言

関係者 正しい指導訴え

日本ではこういったことがすぐに起こりやすい（1月15日信濃毎日新聞より）。

日本とは異なり、訴訟大国のアメリカなどでは、こうした警告文は、ゲームに限らずテレビや映画館、アトラクションなどでも慣例的に記載されている。

全国のてんかん患者やその家族と医療関係者で組織する日本てんかん協会の松友理事は「メーカーと私たちの接点があまりないので、知らなかったことはやむをえないでしょう。てんかんのお子さんには注意点をお医者さんから伝えられているはずですし、まわりがこれほど騒ぐことではありません」と、むしろ騒ぎすぎる現状を憂慮した。

国内の関係者が心配するのは、不特定多数への注意書によって、てんかんが誤解されないかということだ。実際に今回の報道だけで、てんかんをもつ子供たちを傷つける事件が起こってしまった。親や教育関係者の中にはテレビゲームを何らかの理由をもってやめさせたいと考える人も少なくない。

「そのためにてんかんが利用されることはたいへんな問題です」と松友理事は患者たちへの配慮を訴えた。

国情や法律の違い、それにてんかんに対しての意識の違いといったものがあり、表現方法にも細かい調整が必要だということである。

ヨーロッパ(上)とアメリカ(下)のセガソフトに付けられている警告文。「てんかん発作を誘発される場合があります」と直接的な表現が使われている。海外ではほとんどの製品やアトラクションに慣例的に付けられている。

Epilepsy Warning

READ BEFORE USING
YOUR SEGA VIDEO GAME SYSTEM

A very small percentage of individuals may experience epileptic seizures when exposed to certain light patterns or flashing lights. Exposure to certain patterns or backgrounds on a television screen or while playing video games may induce an epileptic seizure in these individuals. Certain conditions may induce undetected epileptic symptoms even in persons who have no history of prior seizures or epilepsy. If you, or anyone in your family, has an epileptic condition, consult your physician prior to playing. If you experience any of the following symptoms while playing a video game — dizziness, altered vision, eye or muscle twitches, loss of awareness, disorientation, any involuntary movement, or convulsions — IMMEDIATELY discontinue use and consult your physician before resuming play.

ご注意

次の注意事項を守って、ゲームをお楽しみください。お子様がゲームを楽しむ前に、保護者の方も必ずご確認ください。

● ゲームをするときは、健康のため、1時間ごとに、適当な休憩を必ずとってください。また、極度に疲労している時や、睡眠不足の時は、ゆっくり休み、完全に回復してからプレイしてください。

● ゲームをするときは、部屋を明るくし、テレビ（モニター）からはできるだけ離れて、プレイしてください。

● 過去に、強い光の刺激や、テレビ画面などを見ていたとき、一時的に筋肉のけいれんや、意識の喪失を経験したことのある人は、ゲームをする前に必ず医師と相談してください。また、ゲームをしている最中に、このような症状が起きた場合や、身体に異常を感じた場合は、すぐにプレイを中断し、医師と相談してください。

670-3112

2月から添付されたセガ(左)と任天堂(下)の注意書。関係者への配慮をするとともに、一般の人に健康への注意を喚起する内容になっている。

あらゆるユーザーに 優しい配慮をメーカーが考える契機に

最終的に、セガは2月8日から国内向けハード及びソフトに注意書を入れることにした。健康に対する注意を喚起するのがメーカーの責任と判断したのだ。記載にあたっては、患者さんを傷つけたり、誤解を招くことがないよう、かなり検討したという。

また前出の三宅先生も「（てんかんの）子供の精神発達の上では、みんなと同じことは自分もできるということが大切なんです。ただやりすぎには注意してほしい」と、安易には禁止してしない。

ともあれ、正しい知識があれば、大騒ぎしたり、非難することではなかった問題であり、今回の報道はかなり過剰だったのではないだろうか。てんかん協会の松友理事は「テレビゲームやてんかんという、まだまだ社会的に理解の薄いものに対する、差別のようなところもあったのではないか」とも指摘する。

だがこれを契機として、ハードメーカーと医学界、それにメーカーどうしが、情報の交換をする窓口も開かれつつあるようだ。現状では、ゲームにも詳しく、かつこうした症例を数多く経験できる医師は少ないが、光が神経に与える影響やメカニズムを追求することで、病気への理解や、社会に役立つ、素晴らしい製品の開発に結びつく可能性もある。

「私たちは、この問題を正面から受けとめていきます」（セガ・梅村主査）という言葉を信じたい。

―Rie Labo―
SUGIMOTO研究室

REPORT.1 女の子の夢がいっぱい「ゆみみみっくす」

先月お知らせしたとおり、今月からあの杉本理恵ちゃんがBEメガに登場。しかも自ら研究室を開設し、女の子の、そして芸能人の視点で我らがメガドライブにアドバイスをしてくれるのです（すごい）。それでは杉本室長よろしくお願いします！

杉本理恵
昭和49年9月25日大阪府生まれ　B型
パソコンゲーム「イース」のイメージガールとしてデビュー。高校を卒業し、本格的な芸能活動を展開する杉本。3/20大阪・3/28新潟でイベントに参加するほか4月にはFC会員のバスツアーも計画中。

まずはなんとか無事に卒業することができました。振り返ってみると、仕事に時間を取られることが多くて、これという思い出も少なかったけど、とりあえず学校に行けば友達に逢えたのに、それができなくなっちゃうのは寂しいですよね。あ～あ、これからは電話の時間が増えるだろうなあ。

この第1回目の研究テーマ「ゆみみみっくす」は、私にとっては今は懐かしき高校が舞台なんですよね。もっとも、彼女は男女でワイワイやってるけど、私はそういうの少なかったなあ……。

おっと、え～、BEメガのアンケートハガキによると、これのためにメガドライブを買っちゃった人とか、機械を持っていないのにソフトだけ買った人が結構いるそうですね。でもそういう気持ちってちょっとわかるなあ。私も単行本は1冊しか持ってないけど、竹本泉さんの描くあの世界が好きなんです。それに、弓美はいろいろと勝手に思いめぐらせちゃうでしょ。私もそう。中でも「宇宙人にさらわれちゃうかもしれないなあ、でも向こうもこっちを気持ち悪いと思うかも」っていう考えが、まったく同じだったから、代わりに言ってもらえたみたいでうれしかった。それからヘンな物体が現れたとき、「戦う」じゃなくて、穴に押し込んじゃうところも女の子らしさが出てますよ。

実を言うと自宅で研究したときは、始めてからしばらくで、ぐう～って寝てしまったのです。その日は1日忙しくて疲れていたこともあったんだけど、最初の方って単調なので……。お兄ちゃんに「おい寝てるぞ！」って起こされまして。でもそれからしばらくやってたら、展開の面白さにハマってきちゃって、1時間半くらいでエンディングにたどり着きました。選択肢がたくさんあるとき、ゲーム慣れしてくると「どーせ同じ結果になっちゃうんだろうな」なんて思っちゃうけど、これの場合、とんでもない選択肢からでも、強引に持っていくのが楽しみで、いろいろと試してみたくなるのです。そんなことをしてたら（助手からはひねくれてると突っ込まれた）、だんだん自分が役に立ってないという展開に。案の上、最後になったらあまりハッピーじゃなくて、おまけに登場人物からはヒドイ言われようだったから、再び朝までやってしまったのです。

2度目にやったときは一番いいエンディングを見ることができたんだけど、女の子としては自分のことのようにうれしくて感動してしまいました（まだの人もいるでしょうからどうなるのかは秘密）。

とにかく、コレクションでCD-ROMだけ買っちゃった人は、もったいないから絶対やってみてください。今月はこんなトコですけど、みなさんの意見を聞きながらいろいろと研究していきます。

そういえば、私もあんな変身できるツノがあったらいいなあ…。

研究中の杉本室長。横にいるのは助手のメガネ君。お兄さんに代わってアドバイザー的な役割もする。

今月のSUGIMOTOネタ　北海道の～～カニにご満悦

雪まつりのイベントに参加した杉本。「雪で作ったステージだから下からとっても冷えるんですよ。でも北海道って雄大でいいですよ。食べ物は美味しいし。小樽でカニ食べてきましたよ、カニ」――そうかカニが好きなのか。ところでリンゴジュースが好きだって言ったら、山のように送られてきたことがあったらしいぞ。

The Glass Studio in Otaru

特に♀の子からのお手紙を募集します

こういうゲームの話って、お兄ちゃんなんかとはするけど、女の子の友達とはしないんですよ。私みたいに家族の誰かがやってるのを見てる人いるのかな。そういう立場どうしでお話してみたいからお手紙くださいね。

■杉本室長のファンクラブに入会希望の方は、住所・氏名・電話番号を明記の上、62円切手を同封して、〒154　東京都世田谷区三軒茶屋1-40-14-701　杉本理恵ファンクラブ RIE STATION「BEEP！メガドライブ」係まで封書で応募してください。入会案内書をお送りします。ダイヤルQ²番組◆Rie Network◆（TEL0990-313-476：情報料がかかります）もよろしく！

ゲーム バ◎一代

世直しゲンコツ企画

若くして千葉県・清澄山へ籠ってバ◎道に目覚め、単身アメリカに渡り、ついにはゴッドハンズと称せられるほどバ◎道を極めた胡散苦斎氏を総帥としていただき、バ◎ゲー会館がついに旗揚げされた。

バ◎ゲーはこれまでの寸止めゲームと違い、脳髄にフルコンタクトする新流派である。不況だからこそ、表舞台に踊り出たバ◎ゲーに、ちょっと注目してみよう。

こんな時代やさかい、平成バ◎ゲー維新宣言!!

【バ◎ゲーとは】

バ◎ゲーとは、限りなくジョークの効いたイカスソフト。登場キャラ、舞台設定やシステムがバランスよくバカげているもの。しかし、ただ単にふざけたゲームではなく、ゲームとしてのクオリティをある程度保っていることが条件となる。つまりB級秀作ソフトである。

【バ◎ゲー会館について】

●バ◎ゲー会館は港区高輪に本部を置く、バ◎ゲー道の組織である。

●バ◎ゲー会館は日々の鍛錬により、バ◎ゲーの育成と地位向上を目指すものである。

●バ◎ゲー会館では月に一回昇段試験を実施する。昇段は試し割り、型演武、実戦5人抜きによって決定する。実際は館長の独断と偏見で昇段が決まる場合が多い。さじ加減ひとつである。

●1級には茶帯、2級は緑帯、3級は黄帯、4級は白帯、初段以上が黒帯を締めることが許される。

●黒帯取得者の中でとくに人格、品格に優れたものには、教士、錬士、範士の称号を与える。

【バ◎ゲー道場訓】

一つ、バ◎ゲーはク◎ゲーにあらず
一つ、バ◎ゲーは通常の価値観に因われるべからず
一つ、バ◎ゲー道は押忍の精神を源とする
一つ、バ◎ゲー有段者はつねに謙虚であらなければならない
一つ、バ◎ゲーとはたゆまぬ努力なり
一つ、バ◎ゲー有段者は、先人を敬い、人類の平和を祈るべし

バ◎ゲー会館認定有段者

段位	タイトル
六段	―
五段	THE AQUATIC GAMES(EA)
四段	TOEJAM&EARL(セガ)
三段	レンタヒーロー(セガ)
	JAMES POND(EA)
二段	チェルノブ(データイースト)
	JAMES PONDII(EA)
初段	カメレオン・キッド(セガ)
	レミングス(サン電子)
	バトルマニア(ビック東海)
1級	M.J' S MOONWALKER(セガ)
	クルードバスター(データイースト)
2級	ぎゅわんぶらあ自己中心派2(ゲームアーツ)
	ペーパーボーイ(テンゲン)
3級	ファットマン(サンリツ電気)
4級	三国志列伝(セガ)

バ◎ゲー会館入門希望者殺到! 常時入門試験実施中! 全日本バ◎ゲー選手権大会開催も近い!?

すべては◎ゲーに始まりバ◎ゲーに終わる

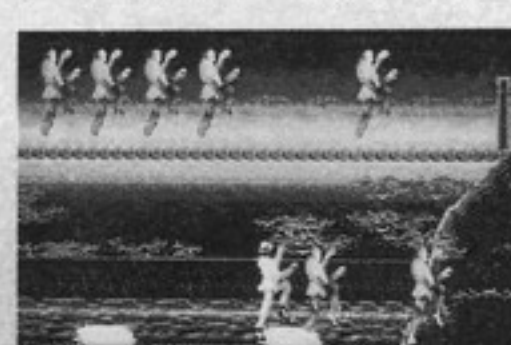
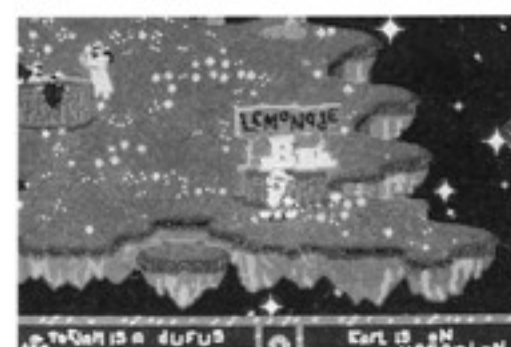
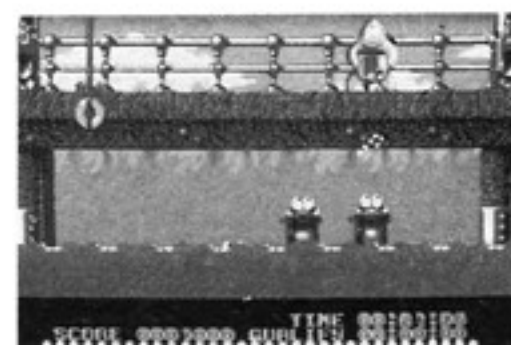
バ◎ゲー道一直線

最近のゲームって、ジャンルによっても違うだろうけど、1万円近くするわりに4、5日で終わったり、終わってももう一度やる気がしなかったりするものが多い。小遣いの少ない少年少女にとって、これはけっこうな問題。しかもへんなゲームをつかまされた日には……。

そんな中で、賢いユーザーが利用しているのが中古売買だ。そして中古市場で意外と人気が高いのが、こういったバ◎ゲーだったりする。もちろん中古市場には賢そうなゲームもあるし、出荷本数の影響でたいしたソフトでなくても人気があったり、逆にあまっているゲームもあるにはある。

なぜバ◎ゲーが中古市場で出まわるかというと、B級秀作だからだ。つまり、B級的作りだと、まず出荷本数を左右する問屋オヤジが面白さを見抜けない。さらには雑誌側が大作中心紹介主義に流れている場合は、雑誌側の評価もイマイチとなり、ユーザーに伝わらないという図式で中古に流れやすいのだ。

我々はこういった姿勢を改めなければならない。悔い改めよ! そこで特別企画として持ち上がったのが、この「ゲームバ◎一代」なのだ。世の中は不況で、いくらゲーム業界といえど、その影響を受けつつある現在、採算度外視のパワフルにばかばかしいものや、時間かけてただけのことはあるぜ的きめ細かいゲームが作りにくいのが現状。それだけに、こういった過去に埋もれ、しかも正当な評価を受けられなかったゲームに注目することも必要なのだ。

バ◎ゲー会館高弟演武

くにおくんシリーズと変わらないようでやはり違う。「アクアティック・ゲームズ」の妙技!

絵! 音! 雰囲気! オールラウンドなバ◎ゲーと言えば、「TOEJAM&EARL」のこと。

日本にもこんな強豪がいた! 依頼される仕事がしょぼいぞ! 「レンタヒーロー」を見よ!

マイケルも納得のバ◎さ加減。ステージ間デモのおロもグー。「ムーンウォーカー」。

バ◎ゲー会館では、道場破りを募集する。キミが段位を認定してほしいゲーム、その理由(シーン)を記入し、住所、氏名、年齢を明記の上、下記住所に送ろう。無事審査となった場合は、図書券をプレゼントするぞ。
〒108 東京都港区高輪2-19-13NS高輪ビル ソフトバンク(株)BEEP!メガドライブ ゲームバ◎一代係まで

アンケートハガキの書き方1-2-3

(ワン ツウー スリー)

　ハガキの表にある「編集部へひとこと」の欄(らん)には、メガドライブに移植を希望するゲーム名を書き、本誌を読んだ感想、いつも思っていることなどをお書きください。
　マークシートの欄は、下にある質問事項について該当(がいとう)する番号を黒のボールペンか鉛筆で塗りつぶしてください（ただし、質問事項のなかで※印がついている番号のものは、右のように上から順に塗りつぶしていってください）。
　ハガキはキリトリ線からきれいに切り離し、汚さないように注意してください。

●マークシートの記入例
よい例
悪い例
※印のある質問は次のように塗(ぬ)りつぶしてください。
（例１）
年齢12歳の場合
（例２）
これから買いたいと思っているゲームはなんですか？（031のとき）

1 性別

①男性
②女性

※2 年齢

3 学校・職業

①小学生　②中学生　③高校生　④大学・大学院生　⑤短大・専門学校生　⑥予備校生　⑦事務職　⑧営業・販売職　⑨専門・技術職　⑩管理職　⑪技能・労務職　⑫自営業　⑬公務員　⑭自由業　⑮アルバイト　⑯主婦　⑰無職　⑱その他

※4 MDソフトの所有本数は？

5 よく読むコンピュータゲーム情報誌は？（いくつでも）

①ファミコン通信　②Ｖジャンプ　③月刊ＰＣエンジン　④ファミリーコンピュータマガジン　⑤マル勝メガドライブ　⑥電撃メガドライブ　⑦メガドライブＦＡＮ　⑧Theスーパーファミコン　⑨マル勝スーパーファミコン　⑩ログイン　⑪HIPPON SUPER　⑫ゲーメスト　⑬その他

6 本誌で面白かった記事を５つまで下からあげてください。

7 本誌で面白くなかった記事を５つ以内であげてください。

①ＢＥメガデータランド
②ＢＥメガドッグレース
③ＢＥメガ読者レース
④BE MEGA RACING FREAK
⑤ＢＥメガＣＭ探偵団
⑥BE MEGA GENESIS INFORMAITION
⑦BE MEGA AM NETWORK
⑧NEWS & INFORMAITION
⑨特報餓狼伝説
⑩速報　SF外伝II／バトルマニア2／蓬莱学園
⑪新作スクランブル
⑫スプラッターハウスPART 3
⑬BULLS VS LAKERS
⑭ぴーぷるランド
⑮ソニック通信
⑯スイッチTIMES
⑰亀の甲より年の功
⑱マルチメディア宣言
⑲セガ・ファルコム通信
⑳ウルトラマン
㉑蒼き狼と白き牝鹿　元朝秘史
㉒ドラえもん
㉓エクスランザー
㉔コナミのおへや
㉕クライマックス絶頂王国
㉖サードパーティーやりたい放題
㉗時代はバーチャル！
㉘くぎづけ！ゲーム体験記
㉙SUGIMOTO研究室
㉚ゲーム・バ◎一代
㉛特集 実録　メガドライブの５年間
㉜シルフィード
㉝聖魔伝説「３×３EYES」
㉞ダークウィザード
㉟スイッチ
㊱らんま 1/2
㊲幻影都市
㊳デバステイター
㊴アネット再び
㊵ジャガー ＸＪ220
㊶笑ゥせぇるすまん
㊷PC COLLECTION
㊸サンダーバーズ　ARE GO！ GO！
㊹ＢＥメガ裏技リーグ
㊺BEEP!GAMEGEAR
㊻BINARY ANALYSIS
㊼OH! ＮＥＯＧＥＯ
㊽付録　ファイナルファイトＣＤ
㊾付録　シムスエイト

8 今後発売が予定、または予想されているニューハードやパソコンで興味があるものはどれですか？（いくつでも）

①レーザーアクティブ
②３ＤＯ
③FM TOWNSマーティー
④スーパーファミコンCD-ROM
⑤メガドライブの廉価版（予想）
⑥セガの 32 ビットマシン（予想）
⑦ＰＣ－９８０Ｉシリーズ
⑧DOS/Ｖパソコン
⑨マッキントッシュ
⑩ハードには興味がない

9 あなたがもっているマシンを教えてください（いくつでも）

①メガドライブ　②ファミコン　③ＰＣエンジン　④ＰＣエンジンCD-ROM²（DUOを含む）　⑤スーパーファミコン　⑥NEO･GEO　⑦ゲームボーイ　⑧ゲームギア　⑨MEGA-CD　⑩PC-9801シリーズ　⑪X68000シリーズ　⑫FMタウンズ　⑬TERA DRIVE　⑭WONDER MEGA　⑮その他

10 これから買いたいと思っているゲームは何ですか（下から３つまで選んで答えてください）。

①アークスⅠ・Ⅱ・Ⅲ
②幻影都市
③アルスラーン戦記
④いしいひさいちの大政界
⑤イース・マスクオブザサン
⑥タイムドミネーター
⑦エクスランザー
⑧ガントレット
⑨餓狼伝説
⑩騎士伝説
⑪ＣＤソニック・ザ・ヘッジホッグ
⑫ザ・スーパー忍II
⑬シスターソニック
⑭シルフィード
⑮真・女神転生
⑯ジェームス・ボンドIIコードネームロボコッド
⑰Ａランクサンダー
⑱スティールタロンズ
⑲スーパーブランディッシュ
⑳スーパー大戦略III
㉑聖魔伝説「３×３ＥＹＥＳ」
㉒００７・死闘
㉓ゾウ！　ゾウ！　ゾウ！
㉔太閤立志伝
㉕デザート・ストライク
㉖デビルバスター
㉗電忍アレスタ２
㉘ナイトストライカー
㉙バトルマニア２
㉚スイッチ
㉛Vay～流星の鎧～
㉜ＰＧＡツアーゴルフII
㉝ファンタシースターⅣ
㉞蓬莱学園
㉟魔天の創滅
㊱サイボーグ009
㊲メガロマニア
㊳らんま 1/2～白蘭愛歌～
㊴ラングリッサー２
㊵ハッスルマッスル(仮)
㊶ロードス島戦記
㊷ローリングサンダー３
㊸ロケットナイト　アドベンチャーズ
㊹笑ゥせぇるすまん
㊺パノラマコットン

2月号プレゼント発表

①お好みメガドライブソフト（30名）
沖縄県・仲宗根智、熊本県・益田翼、大阪府・林良考
兵庫県・古川修二、東京都・吉川玲奈
福岡県・黒田秀樹、大阪府・大木和広、滋賀県・大川良一
愛知県・佐々木英司、埼玉県・広川学
千葉県・竹内達弥、神奈川県・矢野秀一郎、山梨県・小暮祐司
福岡県・佐藤純也、和歌山県・吉田寛久
埼玉県・中西克巳、東京都・金沢正道、青森県・長谷川浩二
静岡県・永井努、東京都・江尻昭仁
京都府・杉田哲夫、大阪府・弘道、茨城県・田口正人
群馬県・寺崎勝夫、愛知県・浦上由香
広島県・篠田伸介、埼玉県・森崎政夫、高知県・田中欽也
香川県・今井憲一、千葉県・平川啓太

②お好みゲームギアソフト（５名）
埼玉県・高田広樹、東京都・大井裕二、茨城県・小池亮
大阪府・三田真治、静岡県・望月仁史

③「ソニック・ザ・ヘッジホッグ２」チラビデオ（30名）
山口県・井本英善、京都府・小田喜美子、山口県・田中信也
東京都・下村憲男、愛知県・高味頼政
千葉県・木山敦、宮城県・鈴木晃喜、大阪府・西川元紀
大分県・佐野信一、静岡県・飯作直子
大阪府・松本太一、新潟県・安沢一洋、北海道・上野智弘
神奈川県・嶋貫史人、千葉県・西原大輔
神奈川県・渡邊靖、栃木県・椛沢一、岡山県・元平義夫
広島県・川増俊英、福岡県・柴田晶子
神奈川県・小泉徹也、新潟県・青田弘行、東京都・澤田高希
新潟県・関谷政則、東京都・佐藤昭彦
三重県・竹沢正倫、神奈川県・増井英司、東京都・遊橋輝明
岐阜県・杉江厚、岐阜県・太田慎吾

④わんぱくこぞうオリジナルテレカ（10名）
神奈川県・東出賢次、岡山県・岡本正男、神奈川県・杉山裕司
大阪府・森義晴、埼玉県・高橋徹
千葉県・山崎高嗣、長野県・岡西将史、広島県・鎌倉健
東京都・新城篤志、東京都・佐々木由香

⑤竹本泉書き下ろしイラスト&サイン色紙（３名）
千葉県・百田由維、東京都・本郷英司、東京都・向井芳晴

⑥「三国志III」発売記念英傑カレンダー（10名）
静岡県・芝田裕史、滋賀県・大幡貴之、京都府・長谷川聡子
神奈川県・長岡真平、群馬県・鈴木国次
茨城県・飯塚秀紀、山形県・松田満、神奈川県・田中利明
東京都・樽沼茂雄、千葉県・外池重人

特集 実録！

メガドライブの5年間

本誌創刊100号記念 SPECIAL大画報だ！

気がついたら本誌も創刊100号目なのである。思い起こせば、今から実に9年前の1984年12月8日、本誌『BEEP！メガドライブ』の前身『BEEP』の創刊号が発売された。当時の『BEEP』は、ご存知の方もいるかと思うがパソコンゲームから家庭用ゲームマシン、アーケードゲームはたまたボードゲームまでを守備範囲にした総合ゲーム雑誌だった。ちなみに創刊号の裏表紙にはPC-6001mkⅡSRなんぞの広告が載っており武田鉄矢がにっかり微笑んでいたりする（あな恐ろしや）。それから5年余りたった1989年6月号で総合ゲーム雑誌『BEEP』は休刊し、業界初のメガドライブ専門誌本誌『BEEP！メガドライブ』の創刊とあいなったわけである。前身である『BEEP』創刊以来、幾星霜。ときには業界に波紋を投げかけ、またあるときはイロモノ企画に走り、幾多の超絶的誤植の嵐を振りまいて今日に至るのもすべて読者の皆さんのおかげ、感謝感謝であります。それはさておき、メガドライブも1988年10月に発売されて以来、足かけ5年。この機会に5年の歴史を振り返り、今後の動向を考えていこうというのが今回の主旨。ご精読よろしく！

足かけ5年

メガドライブ HISTORY

1988年10月29日、メガドライブは産声を上げた。それから5年余り、MEGA-CDやワンダーメガなども発売され、ゲーム界に確固たる地位を築くまでになったと言える。その軌跡をちょっと、振り返ってみよう。

アーケードからマルチメディアへ

1988年10月29日、〝メガドライブ〟は発売された。ゲーム業界では、それまで〝マークV〟と噂されていたセガの16ビットゲームマシンである。ここでちょっと、メガドライブ発売以前のゲーム界の状況を簡単に触れておこう。メガドラ発売の5年前、1983年はゲーム界にとってエポックメイキングな年だった。任天堂のファミコンが発売され、セガ陣営からはSG-1000、SC-3000といったマシンが発売された。これらの8ビットマシンの中で群を抜いていたのは、言うまでもなくファミコンだった。セガが、ソフトの供給を自社だけに頼っていたのに対し、任天堂はいち早くサードパーティーのライセンスによりソフト群を拡充。セガがその後マークIIIやマスターシステムなどの新マシンを投入しても国内8ビット市場はファミコン一色という状況が続く。

そして、1988年メガドライブの登場で16ビットマシンの時代が始まった。当時、ファミコンやマスターシステムなどの性能の限界がささやかれていた。当時も、それ以前も家庭用ゲームマシンに求められたものはアーケードゲームをいかに忠実に移植できるかだった。ファミコンでさえ登場当時アーケードゲームが移植しやすいマシンともてはやされたほどである。メガドラに先行すること1年前に発売されたPCエンジンにしてもしかりだ。メガドライブは当時からゲームセンターで絶大な人気を誇っていたセガのアーケードゲームを家庭で楽しむためのマシンとして誕生したわ

BEEP！1988年11月号。メガドライブ本体の写真やスペックを初掲載した。

メガドライブのルーツ、セガゲームマシンの変遷

セガのゲームマシンは、メガドライブで5代目。だから、メガドライブは発売までマークVなんて呼ばれていたわけ。ちなみにメガドライブという名称は、300近い候補のなかから選ばれたもの。今ではすっかり定着したこのネーミングももしかしたら違う名前になっていたのかもね。ともあれメガドラ以前のセガマシンを紹介しよう。

SG-1000

ファミコンと同時期に出たマシン。CPUにZ80を積んでるのは他と同じ。

SC-3000

BASICのカートリッジをさせば、パソコンになる。テラドライブの前身!?

マークIII

打倒ファミコンを意識してSGシリーズを改良。CPUは同じZ80だ。

マスターシステム

マークIIIでオプションだったFM音源と連射装置を内蔵したマシンだ。

真説!? メガドライブの5年間

戦え！メガドラマン

今を去ること4年前、本誌創刊号で1つのスーパーヒーローが生まれた。〝メガドラマン89〟だ。彼は、M-G7星雲から地球のゲームを守るためにやってきた正義のヒーローなのだ。普段は大鳥居にある超科学組織SEGA（実はSPECIAL EXPERIENCED GAME ASSOCIATIONの略。何だかわからんけどスゴイ）の隊員として活躍している。どうせ誰も覚えていないだろうけど、今回メガドラマンを復活させてみたぞ！

これが創刊号に掲載されたメガドラマン89だ。変身コマンドは上下上下左右左右A2回C1回だ。いまさら裏技リーグに応募してもムダだぞ。

これが89年当時のSEGAのメンバー。ちなみにイイダ隊員とは当時の広報をやってた人がモデルなのだ。

けだ。もちろんRPGやSLGの大作の要望がユーザーに多いことは事実だが、CPUを68000としたのも画面解像度を320×224ドット（最大）としたのも当時のセガのアーケードゲームを意識したからこそのものだ。そして、セガは8ビット時代とは異なりサードパーティーにも広く門戸を開いてソフトの拡充を図り、サードパーティーは現在約60社を数えるに至っている（最近、実働しているサードパーティーが少なくなってきたのはちょっと寂しいが……）。メガドラ発売から2年後、スーパーファミコンが発売される。以後16ビットの先駆的マシンとして、海外ではほぼ互角の戦いをしているメガドライブも国内では苦境に立つことになる。そんな中、セガのアーケードゲームの主流が体感大型マシンに移行し終わった頃の1991年12月、待ちに待ったMEGA-CDが発売される。CD-ROMマシンとして88年に発売されたPCエンジンROM^{2}やそのバージョンアップ版スーパーROM^{2}を超えるスペックで登場したMEGA-CDは、アーケードゲームの移植というより大容量のパソコンソフトの移植やマルチメディアを強く意識したマシンといえるだろう。ソフトのラインナップはまだまだだが、海外のSEGA-CDのソフト動向などを見ているとこれまでのゲームの枠を超えるソフトの登場に期待がかかるところだ。

ともあれ、今後スーパーファミコンCD-ROMアダプタや3DOなどの新しいCD-ROMマシンも登場する予定だし、メガドラ陣営としてもニューマシンなどの開発が噂される今年以降、ゲーム界にも激動が予想されそうだ。…はたしてどうなる!?

MEGA DRIVE

各界の方々のアリガタイお言葉

高橋由美子さん

100号おめでとうございます。私もセガさんのCMを引き続きやらせていただきます。今度のも、とってもポップな雰囲気ですから見てくださいね。

みうらじゅんさん

ゲーム雑誌で仕事をするとゲームソフトをくれたりするのでうれしいです。貴誌は連載当時、メガドラ本体までくれた太っ腹！　また何かくださいね。

池田貴族さん

「百」。なんといい響きであろう。きんも百歳、ぎんも百歳、お百度参り、妖怪百物語、百鬼夜行と、百はすばらしい。その一部に参加でき感謝する。

杉本理恵さん

Rieの兄は「BEEP」のころからの愛読者でしたので、そんな雑誌に出させていただけるなんて嬉しいです。みなさん、これからもがんばってくださいネ。

Oh!セガハード広告コレクション

メガドライブ

メガドライブ発売時のイメージキャラクターは、いとうせいこう氏。当時、いとうせいこう氏が、ラップで歌いまくるTVCMをガンガン流していたのを覚えている人も多いんじゃないかな。

ゲームギア

カラー液晶画面を強調した雑誌広告。過激なTVCMも登場した。

TERADRIVE

この頃からセガのイメージキャラクターとして高橋由美子ちゃんが登場。イカス。

MEGA-CD

MEGA-CD、初の雑誌広告がこれだ。肝心のソフトが遅れて苦労してみたい。

1988～1989

1988年8月　『BEEP』特集記事でメガドライブ（当時セガ・マークVと仮称されていた）本体の予想記事掲載。

1988年9月　マスコミ向けにメガドライブの詳細を発表。発売日、価格などもこの時に発表された。なお、この年の11月21日、スーパーファミコンのスペックなども発表されたが、SFC発売はその2年後。

1988年10月29日　メガドラ発売。「スペースハリアーII」「スーパーサンダーブレード」を同時発売。

1989年5月　『BEEP』休刊

1989年6月　『BEEP.／メガドライブ』創刊号発刊。

1989年6月15日　サードパーティーによるメガドラソフト第1弾、テクノソフトの「サンダーフォースIIMD」発売される。

1989年11～12月　PCエンジンシャトル、PCエンジンコアグラフィックス発売。

▼メガドラマン93
◀GENESISマン
◀ソニック隊員
▲ブレイズ隊員
▲サトウ博士
▲カマタ隊員
▲タナカ隊員

これが新生SEGAのメンバーだ。カマタ隊長や不動心に富むサトウ博士は健在。大きな違いは海外で売れているので鼻高々のGENESISマンとイイタ隊員に代わって変身するタナカ隊員だ。この人は、いつも会議中で忙しいがホンモノはもっとカッコイイぞ

※注：本誌掲載の『戦え！メガドラマン』は、すべてフィクションであり、現実の団体や会社、その他商品とはいっさい関係ありません。

SPECIALインタビュー

5年の歴史を検証しそして未来へ…

分進月歩で進んでいると言われるゲーム業界。メガドライブが発売されて足かけ５年がすぎた。その間ハードやソフトを取り巻く状況も当然変わっている。メガドライブのこれまで、そしてこれからをセガ・に直撃インタビューしてみたぞ！

セガＨＥ事業部取締役事業部長
鎌田繁雄さん

今年は、どうなるメガドライブ

メガドライブ発売直前、本誌の前身『ＢＥＥＰ』誌上でメガドライブについて語っていただいたセガの鎌田取締役に５年たった今、再びお話をうかがってみたぞ。

──さっそく、ですが発売以来の５年間を振り返って一言お願いします。

鎌田　メガドラ発売当初からを振り返って、よかったなと思うことは、この５年間毎年毎年、ハードやソフトが伸び、セガのゲームのユーザーと言うのは増えているということです。これはサードパーティーの参入もあってのことでしょうが、メガドラ以前の時代とは違うなという印象です。後は、本当にインパクトのあるソフトを出すこと。日本のマーケットもスーパーファミコンがシェアを伸ばしている中で、何かきっかけになるソフトが出ればガラっと変わる。そういった感じは強く感じます。アメリカとヨーロッパの状況に近い状況にしたいですね。特にセガの場合今までソフト開発が、どうしても全世界をターゲットにしたラインナップになっていてアメリカでもうけるしヨーロッパや日本でもうけるものという考えで開発していたのですが、現在セガ・オブ・アメリカなどでは開発部隊が100人を超えています。海外の16ビット市場で先行したということもあるのでしょうが、本当に充実してきました。しかし全世界的に見た場合、日本だけがシェアが少ない。そこで日本の開発部隊は日本のマーケットに眼を向けて今まで少なかったＲＰＧの制作部隊を強化してます。こうしたソフト作りを去年の10月ぐらいからスタートしていますので、今年の夏ごろから年末までにはＲＰＧなど国内向けのビッグタイトルが続々と出てきます。

──メガドラ発売当初は、半導体入手難でな

こんな予想記事もあったわけだ

この写真は、『BEEP』1988年９月号に掲載されていたメガドライブの予想記事。この時点ですでにCPUに68000とZ80を使用することがわかっていたようだ。ただしZ80は、単にマスターシステムとの互換のためと思われていたふしがある。ともあれこの２カ月後の11月号で、メガドライブの本体写真やスペックが正式に発表されたのだ。

1990〜1991

1990年１月31日　NEO・GEOが発売される。

1990年３月20日　電波新聞社参入第１弾「アフターバーナーII」発売。それと同時にXE-1アナログジョイパッドを発売する。

1990年３月30日　メサイヤ１月に発売した「史上最大の倉庫番」に続き「重装機兵レイノス」発売。

1990年６月８日　「サンダーフォースIII」発売。

1990年７月20日　ナムコ参入第１弾「フェリオス」が発売される。

1990年８月10日　タイトー参入第１弾「ラスタンサーガII」が発売される。

1990年９月29日　初の８メガソフト「ストライダー飛竜」がいきなり発売され注目を集めた。

1990年10月６日　ゲームギアが発売される。同時発売ソフトは「スーパーモナコGP」「コラムス」「ペンゴ」だった。

1990年10月10日　ウルフ・チーム参入第１弾「FZ戦記AXIS」が発売される。

1990年11月２日　東亜プラン参入第１弾「鮫！鮫！鮫！」が発売される。

1990年11月３日　メガモデムが発売される。ゲーム図書館も同時に開設された。

1990年11月21日　スーパーファミコン発売される。

1990年12月14日　ゲームアーツ参入第１弾「ぎゅわんぶらあ自己中心派」が発売される。

1990年12月21日　テンゲン参入第１弾「Hard Drivin'」が発売される。

1990年12月26日　日本テレネット参入第１弾「ガイアレス」が発売される。

1991年３月29日　データイースト参入第１弾「ミッドナイトレジスタンス」が発売される。

1991年３月29日　クライマックス制作第１弾「シャイニング＆ザ・ダクネス」が発売される。

1991年４月６日　メガモデムを使ったプロ野球VANが開始される。

1991年５月31日　メガドライブとIBM PCコンパチパソコン、テラドライブが発売される。

1991年６月　幕張メッセの東京おもちゃショーでMEGA-CDが発表される。価格やバッファRAM容量などが初めて発表され話題となる。PCエンジンスーパーROM²のスペックも発表された。

1991年７月21日　セガの看板キャラとなる「ソニック・ザ・ヘッジホッグ」が発売される。

1991年８月　セガの関連会社ソニック、セガ・ファルコム、シムスの設立が発表される。

1991年９月１日　アメリカでスーパーNESが発売。

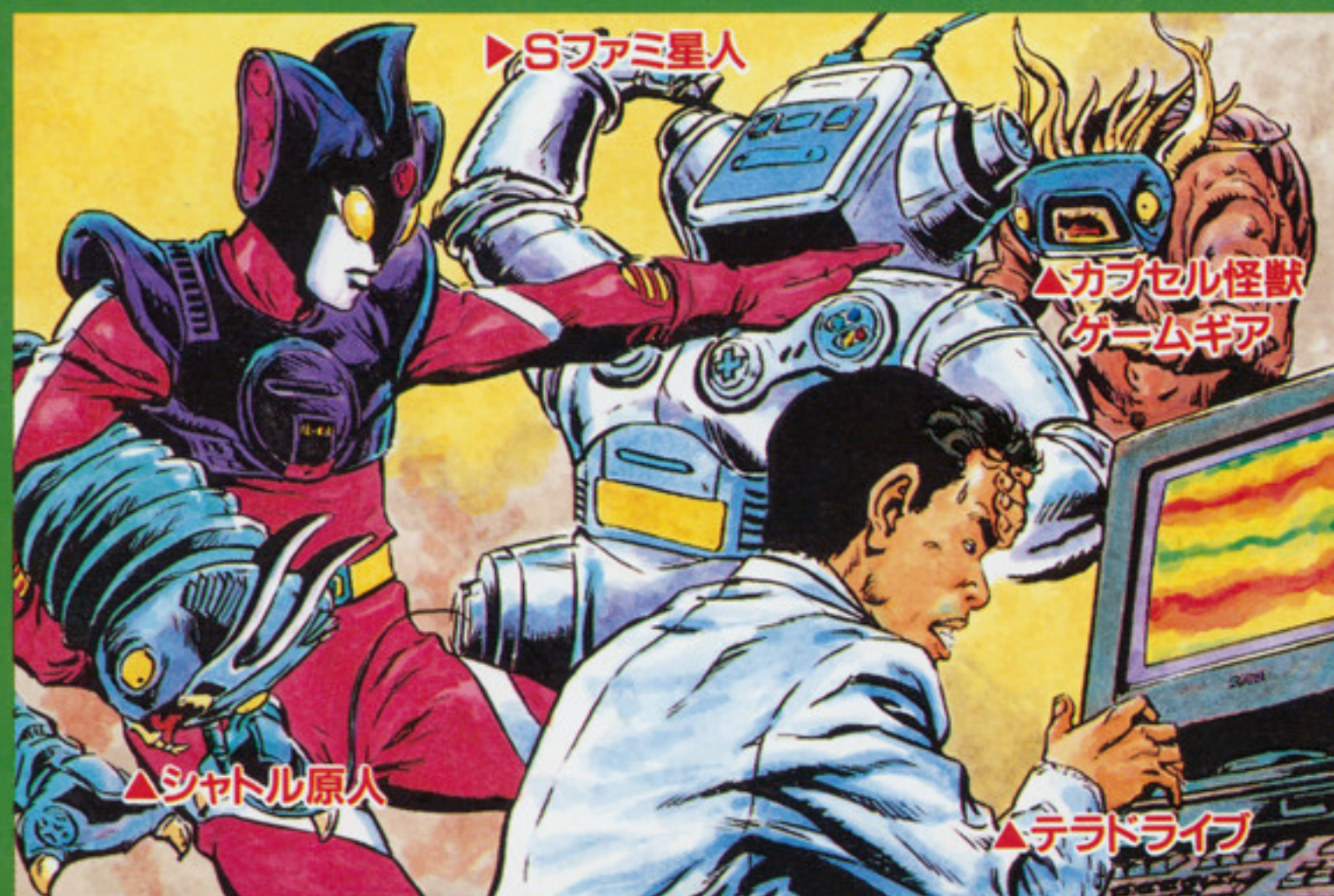
1991年９月21日　PCエンジンDuo発表。

1991年12月12日　MEGA-CDが発売される。年内発売ソフトは「惑星ウッドストック」「ソル・フィース」「アーネスト・エバンス」「ヘビーノバ」「ノスタルジア1907」「天下布武」の６本だけだった。

かなかソフトがそろわなかったみたいですが。
鎌田 発売後、一番最初に苦労したのは、ほんとに当時、半導体がなくてハードの生産量に対してソフトが1対1。お店にいってもハードは売っているけどソフトはない。それが一番発売当初頭が痛かったことですね。
──「ファンタシースターII」以降は、コンスタントに出るようになってきたみたいですね。
鎌田 そうですね。やっぱりソフトの開発等もあったし半導体不足もあった。それが発売して春ごろまで続いていたようです。
──マスターシステムの時との大きな違いは、やはりサードパーティーの存在ですか。これからも増えていくんでしょうか？
鎌田 やはりサードパーティーの商品が大きいですね。今後、まだ数社増える予定です。またセガがヒットを飛ばせばまだまだついてくるメーカーがあると思います。
──メガドライブは発売当初、アーケードの移植を強く意識したマシンだったと思うのですが、現状はどうですか。
鎌田 68000をCPUに選んだこともそうですし、ゲームを作りやすいということもあるのでしょうが、これまでの8ビットマシンでも業務用の移植もいくつかありましたけど、内容的にユーザーを満足させることができなかった。やはり、どうしてもオリジナルのイメージというものがありますから。メガドラは当初それを生かしきれるハードでしたね。
──「バーチャレーシング」などの移植もされるという話ですが、今後もアーケードの移植には力を入れていくのですか。
鎌田 基本的にセガのアーケードでヒットした作品は移植するという考えです。ただ、今のアーケードゲームは32ビットCPUを積んでいるので移植はたいへんですよ。
──ラインナップとしてはアーケードの移植もありRPGの大作もあるということですね。
鎌田 そして、ハードをもっともっと伸ばすために小学生など低年令層向けのソフトにも力を入れていきます。社内的にも開発部隊は増えているし、外注先も増えている。 期待していただけるラインナップになると思います。
──MEGA-CDに関してはどうですか。
鎌田 MEGA-CDに関しては当初の計画を下回っていることは事実です。1つはCD-ROMらしいソフトの開発が遅れていること。原因はこれにつきると思います。アメリカで開発しているものにいいものが多い。日本の感覚でいうゲームとは違ったCD-ROMらしいソフトといった面ではどんどんチャレンジしていくつもりです。そういった海外の作品を移植する可能性も大きいですね。
──今年はCD-ROMの新しいハードがかなり出てきそうなのですがその対応は。
鎌田 家電メーカーさんの発表を見るとまだまだパソコンに近いような的な発想で動いているから、そういう意味でもう少し柔らかい頭が必要になるんじゃないかなと思っています。ただ、市場自体は活性化されるのでいいのではないかと思っています。
──廉価版ハードや32ビットマシンの噂についてはどうですか。
鎌田 以前もお話したようにメーカーの責任として極力コストダウンを図って、ユーザーに還元していくつもりです。この開発はほぼ終っています。また32ビットマシンに関しては、発売時期は未定で開発は進めています。
──最後に、先ほどお話があった国内ユーザー向け大作の発表はいつ頃なんでしょうか。
鎌田 とにかく早くしたいしたいですね。春頃には思っています。近々、大きな発表があるので期待していてください。

その後どうなったの？ 周辺機器の数々

1989年4月号の『BEEP』に掲載された周辺機器の数々。PCエンジン同様当初から様々な週辺機器に対応するように開発されていた。ちなみにFDDユニットは、2インチFDD。MEGA-CDも発売されたし、今後のマルチメディアマシンを考えるとFDDやキーボードを発売しなかったのもある種先見の明があったのかもね。

▶Sファミ星人
▲カプセル怪獣ゲームギア
▲シャトル原人
▲テラドライブ

ソフトやサードパーティーも充実し、カプセル怪獣ゲームギア、テラドライブなどの強い味方も増えたが、天上天下唯我16ビットの時代が終わりをとげた。激しい戦いを繰り広げて健闘するメガドラマンの雄姿だ！

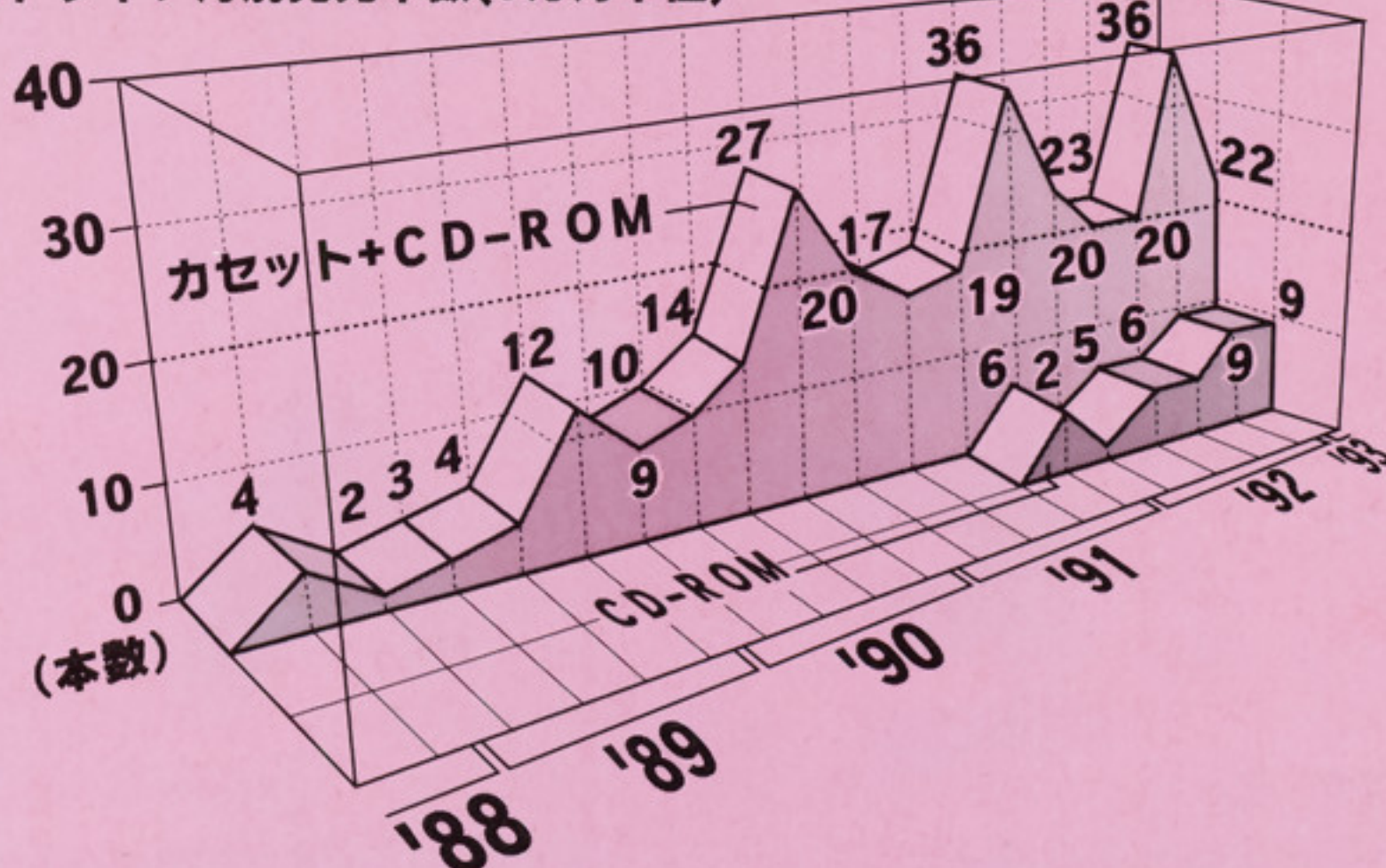
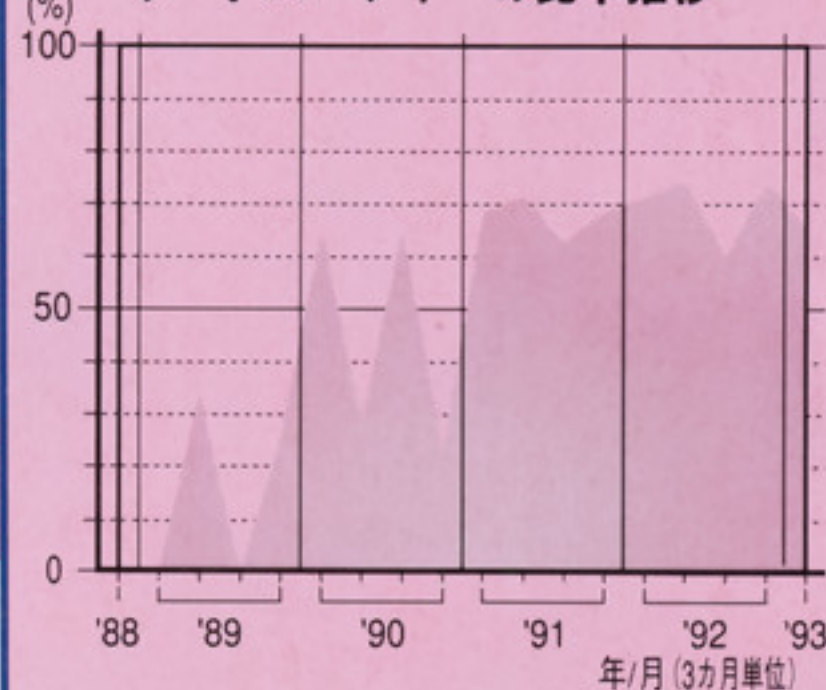
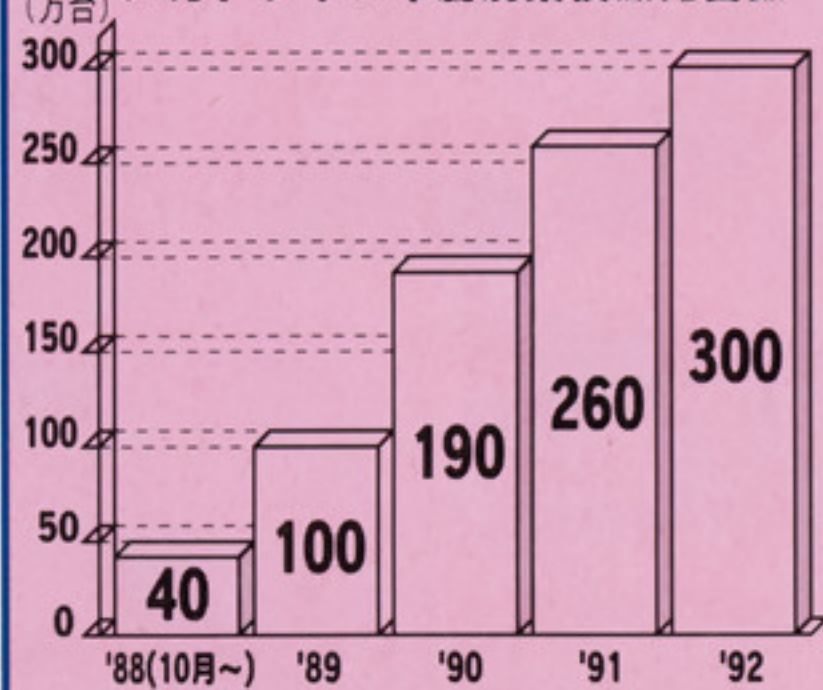
▲ハイパーアタッチメントMEGA-CD
▼逃げまどうMEGA-CDキャラ

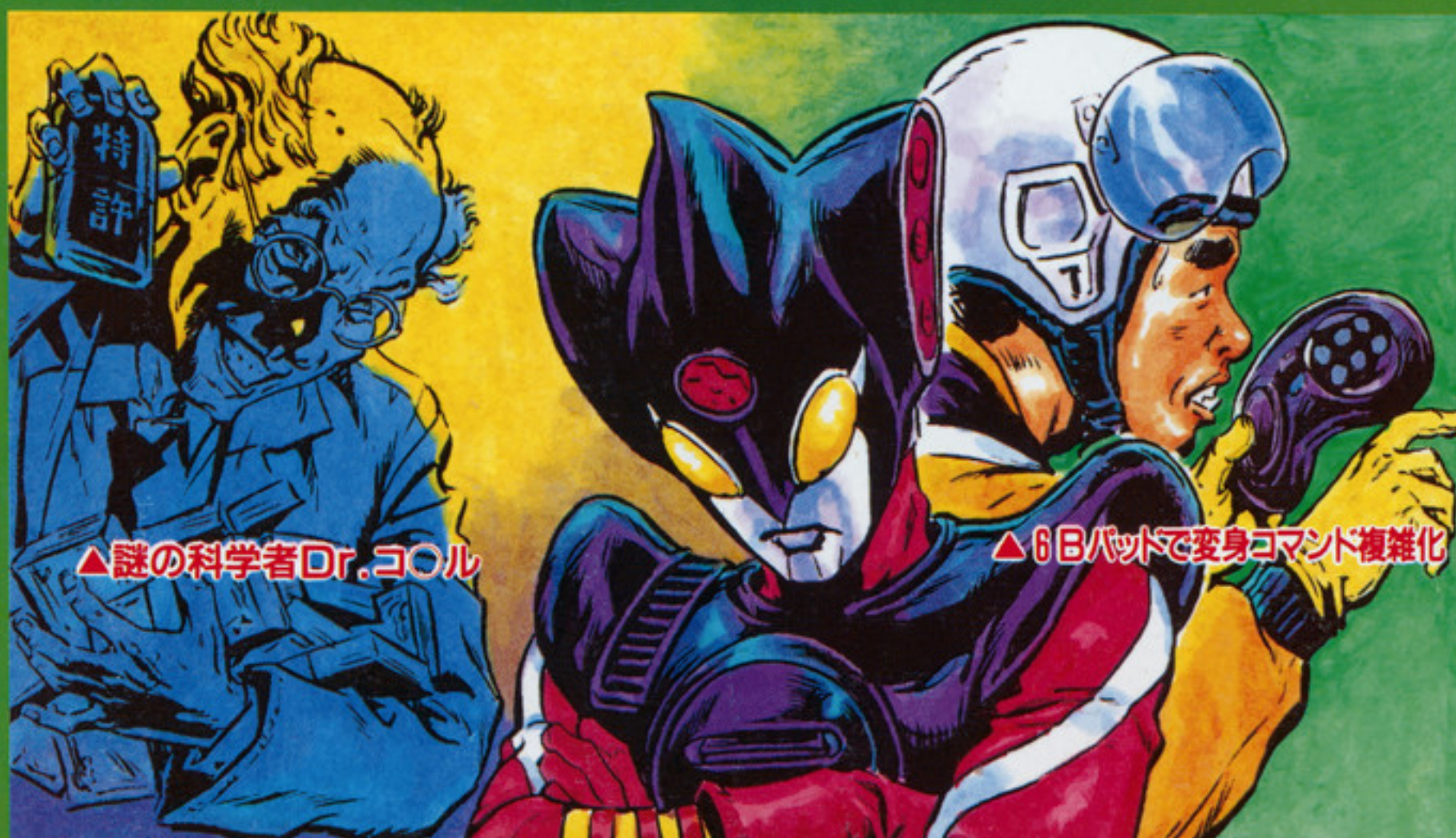
ついに待望のMEGA-CDが戦列に加わったぞ。さすがサトウ博士、性能は抜群だ！ 勢いに乗って進撃するメガドラマンだが肝心のソフトが発売延期。なんてこったい。

そして、統括＆データ編！

最後に、簡単なデータを載せて検討を加えておく。振り返って見るといつの時代もセガ・ユーザーのゲームの良さを見抜く眼は常に確かだった思う。メガドラがメジャーになるとともにそんな通好みのマシンであり続けることを期待したい。

こうして、メガドライブの足かけ５年の歴史を振り返って見ると、確かに爆発的な伸びはないが着実に成長してるみたいだ。マークⅢ、マスターシステムの時代とは違い、90年初頭頃からサードパーティーのソフトの供給も安定し始め、以降70～80％のソフトはサードパーティーから発売されるようになった。ソフトの発売ペースもグラフを見ての通りメガドライブ本体の発売常に上向きに伸びている。その反面、国内市場では1990年11月にスーパーファミコンが発売されて以来、普及台数やソフト販売数で大きく水を開けられている現実がある。海外でスーパーＮＥＳとほぼ互角の戦いをしているGENESISの状況なんかを見ると国内のメガドラユーザーは、結構肩身の狭い思いをしているわけだ。でも最近､本誌がいろいろ取材していく中で、セガサイドも着々と手を打っているという感触をひしひしと感じている。鎌田取締役のインタビューにもある通り今年後半は国内メガドラユーザーのために大攻勢をかけそうだし、噂の６Ｂパッド対応ソフトや年末のビッグタイトルも間もなく発表されるはず。新ハードやスーパーＦＸばりのチップの噂なんてのもある｡とにかく雌伏の時代をくぐり抜け、すでに導火線に火はついているようだ。メガドラパワー爆発の日は近い……！？

メガドライブ月別発売本数(3カ月単位)

サードパーティーの比率推移

メガドライブ年度別累積販売台数

1992～1993

1992年１月９日　スーパーファミコンCD-ROMアダプタの価格やスペックなどが発表される。
1992年３月20日　「シャイニング・フォース」発売。
1992年６月26日　待望の「LUNAR」が発売される。
1992年４月　日本ビクターとセガからメガドライブとMEGA-CD一体形マシン、ワンダーメガ発売。
1992年５月　アメリカの発明家コイル氏とセガの間で特許紛争。法廷闘争を試みるが結局和解し57億円の和解金を支払う。
1992年９月　エレクトロニック・アーツと日本ビクターの合弁会社EAビクター設立。
1992年７月　G-SATの設立発表がなされる。
1992年11月21日　ソニック２、世界同時発売。海外でも超ヒットを飛ばす。
1992年12月６日　遊星セガ・ワールド開催。
1993年１月29日　ファイティングパッド６Ｂ発売。

そして93年。いろいろな困難もあったが、今年こそ勝負の年だメガドラマン。MEGA-CDとのコンビは今でもゲームマシン中最強だ！ ６Ｂパッドだダッシュせよ、マルチメディアだメガドラマン。がんばれメガドラマン、ユーザーの未来は君の力にかかっている！

MEGA-CD PRESS

話題のニューディスクを一足お先に紹介します

シルフィード(仮)

発進シーンを中心にドカンと画面写真公開

ゲームアーツ／発売日未定／価格未定／SHT／CD-ROM

完成度ゲージ 58% 1人プレイのみ

1カ月お休みしたので、その分今月は画面写真をたくさん公開するぞ。神経を集中させ、目を見開いて存分に堪能してほしい

完成の道をほふく前進で進み続ける3Dシューティング

先々月の別冊付録で、次号からページを大幅に用意して紹介する予定とあったが、予定はあくまでも予定。絶対じゃないのだ。だけど一応謝っておくぞ。すまぬ。１回休んでのんびりしている間に開発のほうが着々と進んでいるようだ。そこでお詫びといったらナンだが、今月は自機の発進シーン完全追跡と戦艦の飛びかうステージ、山肌あらわなステージ、要塞突入のステージ。この写真を惜しげもなく見せてしまいましょう。これでイメージをふくらませてくれ。

さて、ここで「シルフィード(仮)」について簡単におさらいしてみよう。ゲームは縦スクロールの気持ちが前に行く感覚と３Ｄゲームの手前に敵が向かってくる迫力をくっつけた次世代シューティングだ。縦スクロールシューティングと同様の操作で楽しめるため、違和感なくゲームに入り込める。そして、３ＤだからできるフラクタルやポリゴンなどのＣＧ技術を採用し、ビューティフルな画面に仕上がっている。これが「シルフィード(仮)」(全貌の58%程度)だ

巨大戦艦群の シルフィード発進！

隙間をくぐり

風雨にさらされた山肌の上空を飛び

要塞内部にまで突入を敢行！

巨大戦艦から放たれるレーザーを紙一重で避ける。この間も敵は容赦なく向かってくる

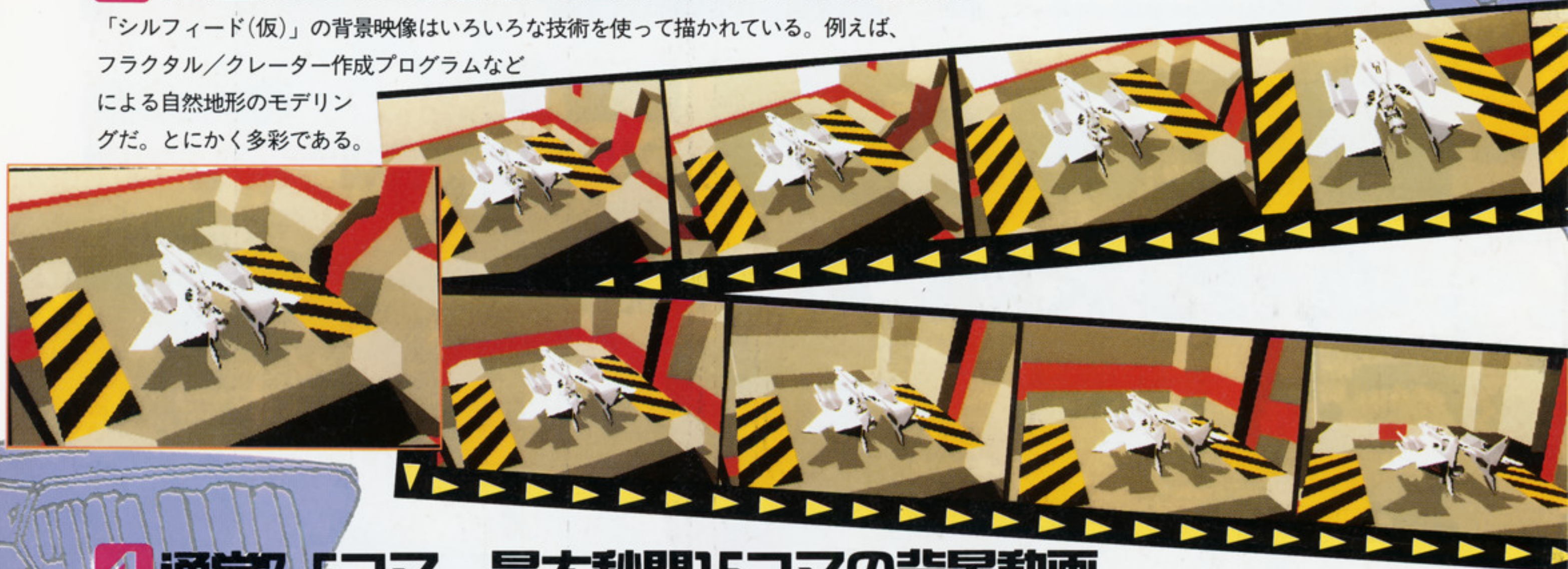
長い年月をかけられて作られたような自然が醸し出す地上の図。どこでも戦うワケだ

いよいよ敵の要塞に向かって突撃する。一番の盛り上がりが期待される瞬間だろう。

発進シーンを大公開！

シューティングゲームの自機発進シーン。それは期待を胸にいだきワクワクドキドキしながら待っている至福の瞬間だ。ゲームによっては暗い悲しみに包まれたストーリーがつけられているものもあるが、発進シーンだけは別。出発直前はどのゲームも希望に満ちあふれている。もちろん、「シルフィード(仮)」にも自機の発進シーンがオープニングに収録されているぞ。そのシーンは、年末に行われた遊星セガワールドで公開されていたので、実際に見た人もいるだろう。あれはすごかったよね、でも見てない人に気の毒だ。しかし、動いている様子を紙面に載せることは不可能。そこで、ゲームアーツ様の寛大な協力により発進シーンの様子を再現できるよう写真を多量に撮らせていただいた。順番に写真を目で追いながら自機の発進する様子を脳裏に焼き付けよう。ちなみに写真は多いけど実際には10秒もない。あっという間だ。発進シーンはもちろん、ゲーム画面のすごさの秘密については1～6のポイントにまとめておいたぞ。

2 独自のCG技術で描かれた背景映像

「シルフィード(仮)」の背景映像はいろいろな技術を使って描かれている。例えば、フラクタル／クレーター作成プログラムなどによる自然地形のモデリングだ。とにかく多彩である。

4 通常7.5コマ、最大秒間15コマの背景動画

多彩な技術で描かれた背景映像を再生するための技術を動画技術という。圧縮されたデータをＣＤから随時読み出しながらそのデータを展開・描画するのだ。これでスムーズな動きを再現。

5 ポリゴンのリアルタイム描画

ゲーム上のキャラクターはスプライトでリアルタイムに描かれている。陰面消去やポリゴンの描画を瞬時に行う特殊プログラムを採用し、従来では不可能とされていたポリゴンキャラクターの高速描写が可能になったのだ。

1 チラツキを防ぐための工夫(くふう)

スプライトキャラクターのチラツキやキャラ欠けを防ぐため、スプライトキャラクターサイズを動的に変更させている。

START!

3 3CPU完全並列動作による高速演算

MEGA-CDのシステム上には、全部で3つのCPUが存在する。このすべてのCPUを完全に並列動作させるための特殊なプログラムを採用している。そのため従来より1.3倍高速化されている。

6 高速化へさらにこだわるプログラム

実行速度が要求される動画や計算などの処理は理論的限界値の99%以上の実行速度を実現。それに従来のシューティングのアルゴリズムを見直してさらなるスピードアップに成功している。

TAKE OFF!

全11ステージになることが(ほぼ)決定！

「シルフィード(仮)」は、全11ステージ構成になることが確定。ステージの舞台になるのは、今回画面写真が掲載されている巨大戦艦、惑星、要塞の他に衛星軌道、宇宙、アステロイド(小惑星？)、亜空間などなど……。多種多彩で遊ぶほうが困ってしまうぐらいだ。そしてゲームは秒間60コマ、背景動画は秒間7.5から15コマ、背景のポリゴン数(板の枚数)は1画面あたりで最大50万ポリゴン以上になるという。こう列挙されると、何が何だかよくわからないけど、とりあえずすごいということだけはわかるだろう。このすごさがゲームを遊ぶときにどう反映されるか、発売される日を期待して待っていてほしい。

要塞突入のステージでは進む方向が変わるたびにドキドキするぞ。

宇宙を舞台に巨大戦艦多数と戦闘！

自機の何百倍(当社比)も大きい戦艦が迫ってくる巨大戦艦のステージ。敵はこの巨大戦艦だけではなく、戦闘攻撃機も多数出現する。巨大戦艦の強力な攻撃を避けながら、飛ばなければならない。キャラクターがたくさん登場するが、チラツキやキャラ欠けはまったく見られないぞ。

戦艦に急接近!!

遠くからレーザーが

大ざっぱなレーザー攻撃だが、もちろん当たると痛い。ギリギリで避けろ。

きれいに並んでいる巨大戦艦。これが一斉に攻撃してきたら、絶対避けられないだろう。攻撃してくるのか？

戦艦のすぐ脇を飛行する。戦艦に砲台はついていないようだ。前方からの敵だけに攻撃を集中させよう。

今度は左側の戦艦に急接近。戦艦に衝突することはないだろうが、急に近づくと怖いぞ。

山あり海あり平地あり、地形に見とれるヒマはない

山肌がビューティフォー！

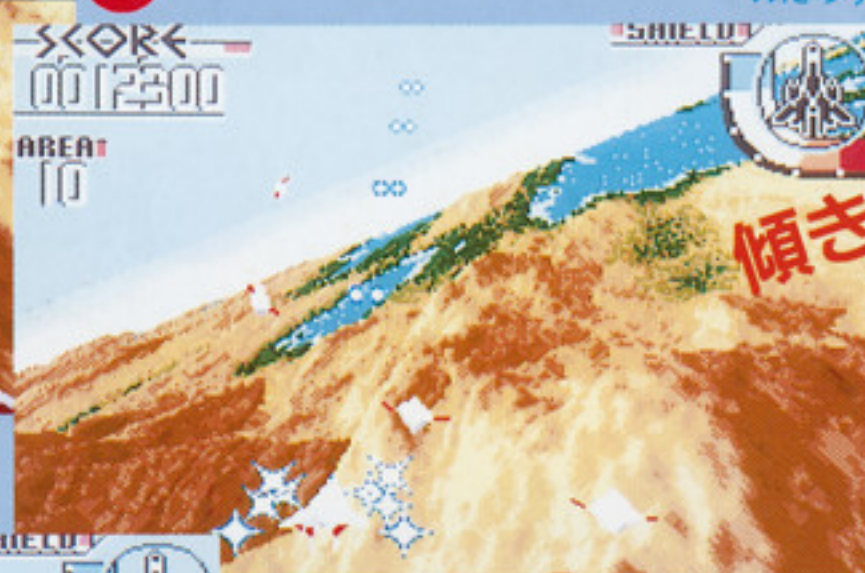
前方から敵が接近。バリバリ弾を撃ち込んでもなかなか壊れない。根気で勝負するしかない。

空が青いってことは水と大気がある証拠。地球のような惑星なのだろう。本当は地球だったり。

傾きまくるぞ

背後から敵が出現

背後からも敵は出現する。後ろから衝突されることはないが、わかっていても驚くよね。

自機が左側に傾いたときの図。山肌に見とれるなと言われてもきれいなものには弱いんだ。

惑星の地上すれすれを飛行して戦闘を繰り広げる惑星ステージ。

ここでの見ものはやはり背景映像だ。フラクタルで描かれた山肌はいつ見ても美しい。それに影のつけ方も現実に忠実で感心させられるだろう。ここでは1画面あたり50万以上のポリゴンが使われているぞ。

MEGA－CDの限界に挑戦！この人に聞け！

宮路 武＆柳川 渉インタビュー

MEGA-CDの性能の極限までを使いきり、まったく新しいシューティングゲームのジャンルを生み出そうとする作業も、いままで以上に強力なスタッフを得て異常な盛り上がりを見せながら最後の山場にさしかかってきている。

CG技術のかたまりを見よ

縦スクロールゲームの面白さと、３Dゲームの迫力をミックスした新しいタイプのシューティングゲームとしてMEGA-CDユーザーの期待を集めている「シルフィード（仮）」。３次元処理による、コンピュータグラフィックスの技術をふんだんに用いた、よりリアルでスピーディーなシューティングゲームの完成を目指して日夜開発に情熱を注いでいるゲームアーツのスタッフたちも、１年と３カ月の開発期間を経て、ようやく完成のメドがつくところまでこぎつけたようだ。いち早くその情報を聞き込んだ編集部では、意外と清潔感のあるゲームアーツの開発室に乗り込んで、ディレクターの宮路武さんに最新の開発状況と、完成までのスケジュールなどを聞こうと取材におもむいた。と、そこには我々と初対面の人がいっしょにいる。いろいろと話をうかがったところ、なんとあのナムコのアーケードゲーム「スターブレード」のグラフィック部門を担当していた柳川 渉さんだった！あの３Dゲームの代表選手のような「スターブレード」のグラフィック担当者をいつのまにかスタッフとして迎え入れていようとは、恐るべしゲームアーツ！「スターブレード」の制作者までも動員しての開発の力の入れようを見れば「シルフィード」への期待はいやがうえにも盛り上がってくるというものだ。さっそく、彼らにその思い入れを語ってもらった。

「以前にもお話したように、このゲームは処理能力、表現能力においてMEGA-CDのスペックの限界に達しています。実行速度が要求される背景動画、３D計算、ポリゴン[*1]描画などの処理では理論的限界値の99％以上の実行速度を実現しています。これは、専門的な理論式によって割り出すことができるのですが、従来のゲームのほとんどすべてが半分程度の能力しか使っていないということと比べれば、格段の違いがあるわけです。１度でもこのゲームを見た人ならば、その違いは明白です。誌面を通じてこの動きをお見せできないのがとても残念です」と、自信に満ちた言葉で「シルフィード」のパワーについて語り始めたのはこの作品のチーフディレクターを担当している宮路武さん。

具体的には、まずそのCG（コンピュータグラフィックス）による動画技術。CDの中に圧縮記録されていたデータを随時（ずいじ）読み出しながら、通常で7.5コマ、最高で15コマの背景動画を描き出している。色数こそ少ないが、このようにリアルタイムにCGを生成する能力はグラフィックスワークステーションにも匹敵（ひってき）する能力だと言える。なんと惑星面では１画面あたり50万ポリゴンという精細な画像がアニメーションで展開されるという。こうした高速処理のためにさまざまな努力がなされている。MEGA-CDの３つのCPUを完全に並列（へいれつ）動作させるための特殊なプログラムにより従来の1.3倍程度の高速化を図り、また、シューティングプログラムのアルゴリズムを改善したことによりシューティングの基本演算処理も1.2から1.5倍程度までスピードアップしている。

柳川 渉さん
ナムコの３Dシューティングゲーム「スターブレード」のグラフィック部分の制作を担当。現在は「シルフィード」の背景動画を担当し、完成に向けて最後の調整中。

宮路 武さん
言わずと知れたゲームアーツのメインプログラマー。世界でも屈指のゲームプログラミング技術を持つことは自他ともに認めるところ。「シルフィード」のディレクター。

日々刻々と進歩し続けるシルフィードのCG！

フラクタル[*2]を使った地上の面だけでも７回もの全面的なバージョンチェンジが行われているという。マップがこのありさまであるのに加え、描画スピードやグラフィックスシーンなども日々刻々変化している。あたかも泉からあふれるようにして出てくる水のように次々と湧き出る新しいアイデアと技術に、取材をするほうも目が回る思いがする。

1.初期のバージョン

2.中期のバージョン

3.現在のバージョン

演出面も多彩だ

背景動画のグラフィックスを担当した柳川さんは、以前グラフィックスを担当した「スターブレード」の制作環境と比べて、「ポリゴンの使用量に限界がないのにはたまげた」と言う。天体写真を取り込んだ映像をマッピング[*3]したり、物体の光源を自由に設定したり、また動く３次元モデリング物体のリアルタイムのポリゴン描画など、ＣＧのさまざまな技法を取り入れて自由自在に演出をほどこしている。「絵の細かさでいえばスターブレードの10倍から20倍は細かい」（柳川さん）という。しかも背景は秒15コマ、ゲームは秒60コマで描画されている。

グラフィックではこの他、スプライトキャラクターのチラツキやキャラ欠けを防止するために、スプライトキャラクターのサイズを動的に変更するプログラムを採用したり、スプライト領域にリアルタイムでポリゴンを描くことができるなどの特殊プログラムを作っている。

また、音声にも16kHzのステレオサンプリングによって迫力のあるＢＧＭを盛り込んだり、英語による臨場感あるナレーションを吹き込んだりしているなどの趣向が凝らされる。こうした高い技術を次々と盛り込んでいける理由の１つに、ツールによる制作環境の整備があげられるだろう。ゲームアーツではゲームを制作する際、それらに対応したツール作りから始める。そして、そのツールも何度もバージョンアップをしてカスタマイズしていきそのゲームならではの特殊化された機能を付加できるようにしていく。ツールが充実しているために、それぞれの担当者は高度なプログラムの技術がなくてもそのデザインセンスを生かしていくことができ、またデータのやりとりも簡単にできる。今回の「シルフィード」では、３Ｄモデリング、描画など50種類以上のツールを制作している。

柳川さんもこうしたツールのおかげで、背景画のアニメーションにダイナミックな演出ができるという。「例えば、撮影しながらカメラを移動させたり回転させたりというような感覚で自由に映像を動かしたり、ライトの角度や強さなどさまざまな演出が簡単にできるのです」。

制作環境が整っているおかげで非常にクリエイティブな作業が行えるというわけだ。高度なプログラム、そして迫力の映像に加えてこの「シルフィード」で忘れてならないのが、いままでにない新しいジャンルへの挑戦だ。「３Ｄ画像の迫力で、しかも２Ｄシューティングゲームの面白さを追求した」と言うが、それこそ言うはやすし行うは難しである。「シルフィード」は３Ｄ画像だがプレイヤーの動きが平面的だ。シューティングとしては難解な３Ｄ空間の動きが必要ないため、簡単でしかも面白さもあるが、見かけは１つ間違えれば平面的に見えてしまう危険もある。「映像の奥行きと広がりの角度の計算をして、どの角度から見れば立体的に見えるかを徹底的に研究した結果、ある角度のとき以外はすべて平面的に見えてしまうということがわかったのです。アーケードゲームと違い、モニターが立っているために奥行き感を持たせるのはなかなか難しかったのですが、しかし、こうした研究もあってこの新しいシューティングゲームが誕生するのです。それから、３次元的に移動せずに強制スクロールであるおかげで、映像としては最も迫力のある映像を演出して皆さんに提供することができるわけです。３次元で移動できることが必ずしも面白いゲームになるとは言えないと思います。自由度が上がればその分演出が行き届かないということになりかねません。そういう意味でも、最高のプレイ環境と最高の演出が提供できるこのゲームは最高のシューティングゲームになると思います」（宮路さん）。

ところで、現在のところ、ゲームの完成度はどのくらいまで進んで、発売はいつ頃になるのだろうか。

「ステージは惑星、衛星軌道、宇宙、アステロイド、要塞、亜空間、巨大戦艦などのシーンを含めた11面からなります。もうすでに半分ぐらいのステージはプレイできる状態になっています。この調子でいけば、６月ごろには発売になると思います」という。

ますます、ゲームの完成が待ち遠しくなってきたぞ！

これが柳川デザインのメカ

ビジュアルシーンに登場してくる敵の大型戦艦は見ているものを圧倒する迫力がある。5000ポリゴンから最大で20000ポリゴンを使ったこの映像はそれだけでりっぱなＣＧ作品だといえるだろう。動きを見せられないのが惜しい。

よくわかる専門用語

※１【ポリゴン】コンピュータによって生成された図形を構成する多角形。高速にＣＧを描くために３角形や５角形など一定の形をしたポリゴンを使って複雑な形を作り出す。より多くのポリゴンを使うほうが複雑な形を描けるが、それだけ時間がかかることになる。

※２【フラクタル】数学的な図形の一種。ＣＧでは山や雲、森や木など自然の風景を描くときに利用する手法。単純な図形から複雑な景色を作り出すことができる。

※３【マッピング】ＣＧで、物体の表面に模様や凹凸をつける手法。壁紙を貼りつけるようにして表面に絵や模様（もよう）を描く方法（ピクチャーマッピング）と、物体表面に面の細かい向きを与えることによって、物体表面陰影に変化を与え、その結果として凹凸ができるように見せる方法（バンプマッピング）の２種類がある。この２つの方法を総称してテクスチャーマッピングという。

聖魔伝説3×3EYES
まだまだビジュアルシーンがあった！

セガ／5月発売予定／8,800円／RPG／CD-ROM

完成度ゲージ 80%　1人プレイのみ

開発も佳境に入ってきた3×3EYES。今月は、新たに公開されたデモシーンとともに、システム全般を振り返ってみるぞ。

キャラクターの個性が見事に昇華されている!!

発売がまたちょっと延びて残念な3×3EYES。お待たせして申し訳ないが、「よりみんなに楽しんでもらうために、もうちょっとチェックの時間をいただいた」ということなので、最終的なデキに期待を馳せていてほしい。もともとこのゲームはヤングマガジン誌で連載しているマンガのゲーム化なんだけど、原作を熟読しているファン以外にも前人気が高まってきているようだし、実際原作を知らなくても十分ワクワクドキドキのストーリーを味わえる。まだMEGA-CDを持っていない人は、もうそろそろ買っておいてもいいぞ。

細かい動きが評判のサイドビュー戦闘。アニメをＯＦＦにすればフロントビューの普通の戦闘も可能なんだ。

鬼眼王さえ封じ込めた三只眼パイ。でも普段は普通の女の子だから、无となった八雲が守ってあげないとね。

アドバタイズデモの後に、さらにビジュアルが！

以前紹介した、少女のパイが鬼眼王と対決するシーンを覚えているかな。これは、スタートボタンを押さないかぎり流れ続けるアドバタイズデモなんだ。これってアニメビデオみたいで、衝撃だったよね。ところが、デモはこれだけじゃなくて、ゲームをスタートする前にも、凝ったオープニングが挿入されるんだ。ベナレスと妖魔たちの会合や、八雲が无になったところなどゲームと思えない数数のシーンが見れるぞ！

全部で10分ほどにもなるオープニングデモ。妖魔に指令を与えるベナレス、パイと八雲の出会いもちゃんとある。

①パイが落とした杖から出てきたタクヒが暴れ回る。②③④タクヒは興奮して、パイさえわからず襲ってくる。⑤⑥⑦パイの代わりにタクヒの爪で突き刺される八雲。⑧⑨⑩嘆き悲しむパイの第三の眼が覚醒し、八雲の魂を食べる。⑪⑫⑬血まみれの八雲の身体は徐徐に回復し、額に无の文字が浮かぶ。⑭⑮无となった八雲は、父の遺言通り、パイを香港に連れて行く約束をする。

主要登場人物が徐々に明らかになってきた!!

パイ(パールバティー四世)

妖魔を統べる三只眼唯一の生き残り。三只眼が目覚めなければ普通の女の子。人間になりたがっている。

藤井八雲(无)

普通の高校生がパイに魂を食べられ、不死身の肉体をもつ无となった。

鬼眼王(シヴァ)

三只眼一族の王。暴力と殺戮で統治しようとし、パイに聖魔石に封印された……。

◀▲サティ

焔▶

高田裕三氏描き下ろしキャラが何人か登場する。サティと焔は何度も紹介したから知っているよね。

李鈴鈴

オカルト雑誌「妖撃」の副編集長にして妖撃社副社長。

龍美星

スティーブ龍の妹。武術の達人で、兄を慕っている。

呪鬼

鬼眼王の犬・ベナレス配下の妖魔。昆侖守護警を務める。

おなじみのキャラが次々登場する!!

右の人物以外に登場するのは、スティーブ龍、ハーン、グプター、ベナレス、黄夫人、ジェイク、紅娘、ガルガなどなど。原作に出てきてちゃんと名前のついているキャラはほとんど登場するし、それ以外にもオリジナルキャラクターのサティ、焔、燐鬼、小竜が絡んでくる。基本は原作に忠実だけど、オリジナルキャラが入ることで、どんな新鮮な冒険が待っているのか、楽しみだね。

3×3EYESの基礎知識・知ってソンなし!!

三只眼吽迦羅

第三の眼を持ち、「不老不死の術」を操る妖魔の一族。自分の身を守るため、人間か妖魔の魂を食べ、その者をしもべとすることができる。ただし、一生に1度きり。三只眼は寿命が長くても不死身ではない。

暴君鬼眼王を死闘の末、封印。唯一の三只眼となった。

パイは妖魔を召喚できる。タクヒやフェイオーを呼べ。

无(ウー)

三只眼に魂を食べられ不死身となった者。頭がふっ飛んでも復活する。しかし主人である三只眼が死ねば、无も死ぬため、三只眼を守護する役割を担うことが多い。

魂を三只眼に食べられることで、不死身の无となるのだ。

无は三只眼と一心同体。八雲はパイにそれだけじゃない感情を持つ。

空港

海を渡ったり、長距離を旅するのに使う空港。搭乗カウンターでパスポートを見せて、行き先を選べば、あっという間に目的地へ連れて行ってくれる。空港にはいろんな人がいて、意外と情報が集まっているので、チェックしておこう。

ごった返す香港国際空港。香港市街地の目と鼻の先にあるんだ。

人化の法

三只眼吽迦羅が人間になるための方法。それにはニンゲンの像が深く関係しているらしいが、具体的な方法は闇に包まれている。パイを人間にするために、2人はニンゲンの像を求めて香港の陳亜栗を訪ねることになる。

妖撃社

季刊のオカルト雑誌「妖撃」を発行するとともに、妖魔退治も請け負う不思議な会社。ここには医務室や仮眠所などが充実しているので、ゲーム序盤の拠点となる。

マルチクエスト

このゲームは、たくさん登場するキャラクターの個性を生かすため、マルチクエストを採用している。これはキャラクターやその人数に合わせて、複数の分岐シナリオを味わってもらうものだ。このなかには、キャラクターのレベルアップを図るためのものとか、アイテムを取るためといったものから、キャラのバックボーンが明らかになるものなどがあり、1本道ではない楽しみ方ができるわけだ。ますます楽しみが広がってくるぞ。

オーソドックスなコマンド操作だから安心さ!!

通常コマンド

町の中や移動中に人と話をしたり、アイテムを使ったりするコマンド。他にも装備の確認や種類によっては術を使うこともできる。仲間コマンドは、一緒にいる仲間に話しかけるものだ。ゲームに行き詰まったりした時に話しかけると、意外な展開が待っているかもしれないぞ。

パラメータ表示画面。〝状態〟には気をつけよう。

持っていても装備しないとただのゴミ。

情報収集が通常コマンドのメイン。聞きまくれ！

戦闘コマンド

移動中に敵と出会うと戦闘になる。サイドビューの滑らかな攻防は必見！ アニメーションをOFFにもできるが、ぜひONでやろう。

攻撃方法を選んで、その後に相手を指示する。これ当然!?

今いる地形に合った背景で戦闘が繰り広げられるぞ。

こんな動きもサイドビューだからこそ!!

一般術

一般術とは、キャラクターのレベルが上がることで使用できるようになる魔法。普通のRPGでよく見られる魔法と同じと思っていい。一般術が使えるのは、八雲、パイ、スティーブ龍、グプター、ハーンの5人である。

攻撃系 火・氷・雷、風、光の属性を持つ、敵にダメージを与える魔法。敵の特性により、使った魔法の効果が違ってくるので注意。

攻撃補助系 味方の攻撃力や防御力を上げたり、敵の防御力を下げたり、直接打撃を与えないが戦闘を有利に進めるための補助的な術だ。

治癒系 いわゆる白魔法的な、回復の魔法。生命力（HP）、精神力（MP）を回復させたり、毒や硬直状態を治療する。

その他 攻撃、攻撃補助・防御、治癒に属さない魔法を便宜上まとめた。ダンジョン脱出やいわゆるルーラ的な術など、便利なものが多いぞ。

特殊術

特殊術とは最初から使えるキャラクターもいるが、そのほとんどがイベントなどで会得できるようになる強力な術だ。会得できる術は、キャラクターによって違う。タクヒなんかはパイの召喚術の一つで、乗り物として使うこともできる。

獣魔術 八雲が使用。獣魔を飼い慣らし、呼び出して自分の武器とする術。无ならではの術で、ベナレスも得意とする。土爪（トウチャオ）、光牙（コアンヤア）などがある。

召喚術 パイが使う術。妖魔を呼びだし、攻撃させたり、乗り物として使う。タクヒ、フェイオー、紅娘（狼暴暴（ラン・パオパオ））などはパイの味方となる。

憑魔術 憑魔（ひょうま）一族・グプターが使う、合身の術。別の生物と合わさることにより、両者の優れた形態や特性を獲得すると言われる。

符術 スティーブ龍が使用する術。悪魔払いや呪術を基礎とする霊能力者だけに、その霊力を使った妖魔退治には一目置かれている。

秘教術 ハーンが使用する術。術というよりは護符での妖魔退治だが、有名な道士が謹製したというものなので、一般の符よりも強力!?

拳術 鈴鈴が得意とするクンフーの一種。モンスターハンターをしているだけあり安心できる。

体術 美星が得意とするクンフーの一種。〝月光斬（げっこうざん）〟など打撃技が使えるのだ。

術代表例

攻撃系			治癒系		
火走(かそう)	手の平より炎を起こし敵に投げる	敵1匹	小癒(しょうゆ)	味方のHPを少し回復する	味方1人
凍砕(とうさい)	氷を使って攻撃する。	敵1匹	快癒(かいゆ)	味方のHPを完全に回復する	味方1人
雷刃(らいじん)	雷と地震を起こし、衝撃を与える	敵1匹	気託(きたく)	自分のMPの1/4を味方に与える	味方1人
攻撃補助系			**その他**		
縛身(ばくしん)	敵の身体を硬直させ､動けなくする	敵1匹	帰依(きえ)	最後にセーブした町や村に戻る	味方全員
気奪(きだつ)	敵からMPを吸い取ってしまう	敵1匹	脱宮窟(だつきゅうくつ)	ダンジョンにいる時入口へ戻る	味方全員

ダークウィザード ～蘇りし闇の魔導士～
決戦に備えて戦力チェック

セガ／5月発売予定／6,800円／SLG／CD-ROM

完成度ゲージ 90% 1人プレイのみ

残念ながらまたまた発売が延びてしまったダークウィザード。今回はシナリオライターの寺田憲史さんにも話を聞いてみたぞ。

聖王軍の初期戦力を検証！

聖王はお金（ゴールド）による雇用と、魔法（MP）による召喚とで部隊（ユニット）を増やしていく。

雇用できるのはヒューマンやエルフなどのヒューマノイド（人間型）。召喚するのはモンスターのユニットである。

初めのうちは弱いユニットでも、経験を積むことによってレベルアップできるのだ。

各聖王がスタート直後に雇用、召喚できるユニットをまとめてみたい。

ヒューマノイド

各聖王とも4種類のユニットを雇うことができる。属性はロウフル（善）ニュートラル（中立）カオス（悪）の3種類があり、聖王によって雇える属性が違ってくる。

ヒューマン
もっとも安いユニット。大事に育てて成長させよう。

エルフ
レベルが低いうちは頼りない。魔法使い向きのユニット。

ドワーフ
ある程度は攻撃力も耐久力もあるので戦士向き。

ホビット
僧侶として育てるとよい使えるユニットだ。

モンスター

聖王の属性によって召喚できるモンスターは違ってくる。特に、アンデッド・モンスターを召喚できるのはアモンだけだ。もちろんモンスターもレベルアップする。

ドラゴンパピー
属性が4種類あって、4人の聖王すべてが召喚できる。

モノケロス
属性は善、ウェンリーク9世だけが召喚できる。

サーペント
属性は善。ウェンリーク9世とシオンが召喚できる。

ベンヌ
属性は善。ウェンリーク9世とシオンが召喚できる。

ヒポグリフ
属性は中立。シオンだけが召喚できる。

マンティコア
属性は中立。召喚できるのはアモンだけ。

ケンタウルス
属性は中立。ウェンリーク9世とシオンが召喚できる。

ヒドラ
属性は悪。アモンとイメルダが召喚することができる。

セイレーン
属性は悪。アモンとイメルダが召喚することができる。

キマイラ
属性は悪。イメルダだけが召喚することができる。

コカトリス
属性は悪。イメルダだけが召喚することができる。

ゴースト
属性はアンデッド。アモンだけが召喚できる。

スケルトン
属性はアンデッド。アモンだけが召喚できる。

ヘルハウンド
属性はアンデッド。アモンだけが召喚できる。

多彩な攻撃パターン

モンスターには通常の攻撃の他に、炎や冷気などを使って特殊攻撃が行えるユニットがある。また、ヒューマノイドのユニットでも、剣による攻撃の他に、魔法による攻撃や弓矢による遠距離からの攻撃ができるものもある。

もちろん、リアル戦闘モードではその多彩な攻撃パターンを、すべてアニメーションで見ることができる。

セイレーンの特殊攻撃『コールド』。コマンドで攻撃方法を選ぶことができる。

剣による通常攻撃。どかどか歩いていって、バッサリ斬る、といった感じだ。

ウェンリーク9世

イメルダ

シナリオライター
寺田憲史氏
合同インタビュー

横のつながりを読み取ってください

――選べる聖王が当初は8人だったのが、4人に減りましたが、そのへんについては？

寺田　8人？　いやぁ、本当は当初の設定だと聖王は12人いたんですよ(笑)。セガさんから、今回の「ダークウィザード」の話を持ちかけられた時に、すでに開発の人たちはだいぶ世界観を構築してて、なんと12人もの主人公が同時に存在する壮大な物語を創ろうとしていたんです。でも、僕から見るとそれじゃあ絶対無理だから……という話になって、結局今の4人に落ち着いたんです。

物語っていうものは、絞り込めば絞り込むほど中味が濃くなっていくものですから、4人に減ったのも、逆にいい意味で良かったと思いますよ。

――今回の作品を担当してみて、いかがでしたか？

寺田　セガの開発の人たちと話してみて感じたんだけど、彼らの考えるシナリオ展開っていうのは、基本的にタテ型なんですよね。つまり、こういうイベントが起こったら次はこうなるっていう感じで、直線的に展開するんですよ。でも、僕らみたいにテレビとかのシナリオをやってる人間だと、横のつながりや伏線を重視するんですよね。だから「ダークウィザード」でも、物語の側面に見え隠れする部分を読み取ってほしいですね。そんな意味で僕個人としてはイメルダなんかが好きですよ。みなさんも、ぜひ楽しんでください(笑)。

今回、アメリカから一時帰国した際に、メガドライブ専門誌の合同インタビューに応じてくれた寺田憲史氏は、ダークウィザードのシナリオ監修を担当した人だ。数々のテレビアニメの脚本を手掛けてきた彼は、「ダークウィザード」でどのような構想を持っていたのか？　いろいろ聞いてみたぞ。

「ダークウィザード」には、本編のバックストーリーになる数百年前の話も細かく設定されている。

従者とのからみも見どころのひとつだ。下はシオン編。

聖王は4人に減ってしまったが、その分ストーリーの重みはそれぞれに備わったはず……。

アモン

シオン

スイッチ
喰始氏のギャグをお楽しみあれ

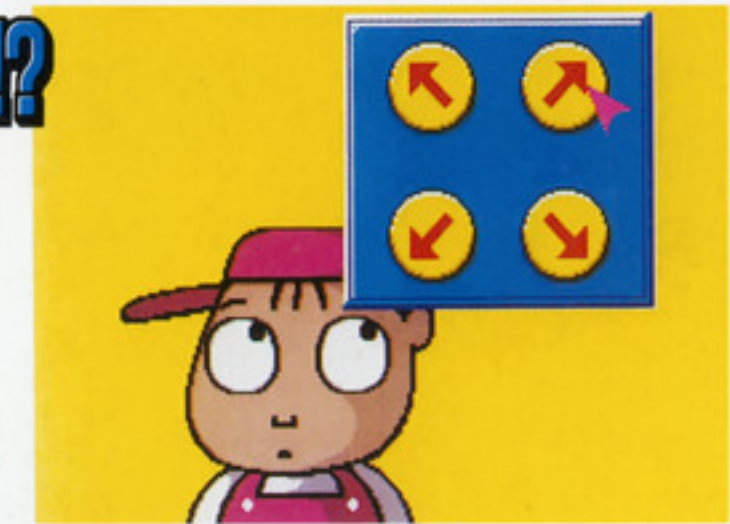
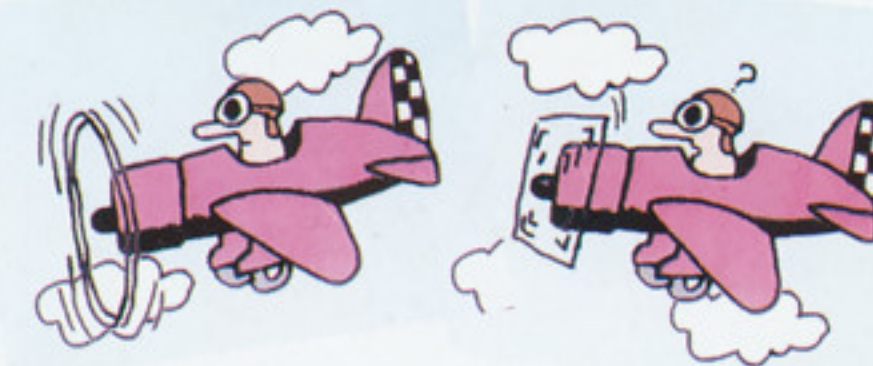
セガ／4月23日発売予定／7,800円／ADV／CD-ROM
完成度ゲージ 80%　1人プレイのみ

使用上の注意・どのスイッチを選んでも、ギャグが飛び出します!!　健康のため笑いすぎにご注意を。

スイッチを押して……迷える世界を救うのだ!?

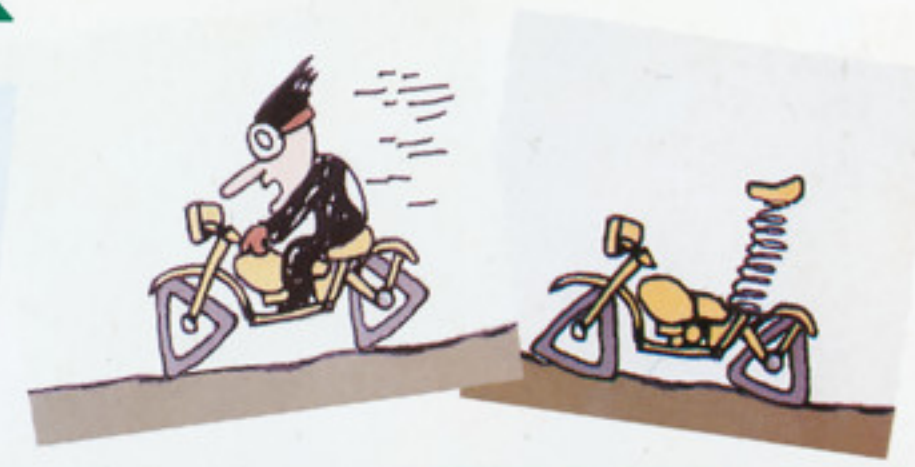
もし、世界中のコンピュータとスイッチがおかしくなってしまったら……そんな不思議な世界をモチーフとした、ちょっと変わったゲームが、この「スイッチ」だ。

主人公となるキミの使命は「いろいろなスイッチを押して、マザーコンピュータにつながるスイッチを探し出し、もとの正常な世界に戻すこと」なんだ。でも、どのスイッチを押しても、とてつもないギャグが飛び出してくるから重大な使命を背負っていることを忘れちゃいそう！　そんなときには、とりあえず素直に笑うのがいいみたい……だよっ。

このゲームのギャグは、すべて喰始氏によるもの。ちょっとブラックな、大人の笑いが楽しめそう。シンプルだけど味のあるグラフィックも要チェックだぞ。

最初に選ぶことになるスイッチは4つ。どれを押せばいいのやら？　迷っていないで即決しなくちゃ。

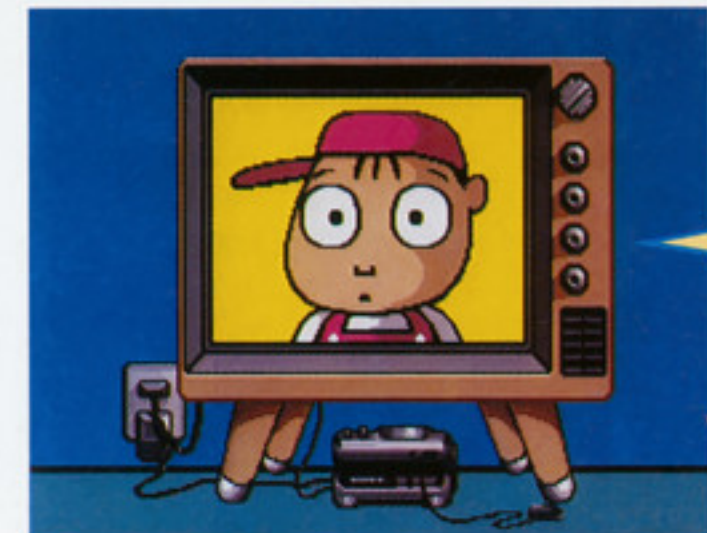
オープニングもギャグでいっぱい

とりあえず、いろいろ試してみよう！

当方で責任は負いかねますが

このゲームをクリアするために必要なものは、チャレンジ精神とギャグを楽しむ心!?

何度バッドエンドを見るハメに陥いっても、もう一度トライする根性が何よりも大切だ。といっても、何度プレイしても飽きないほどのギャグがつめこんであるから心配ご無用、だけどね。

いろいろな〝スイッチ〟を押してみよう。きっと、新しい展開やギャグが見えてくるハズだ。本当のエンディングを見たい気持ちを押さえて、全てのギャグを楽しんでみよう。

たとえ世界が、もっとヘンになってしまっても、この面白さは止められない！　有名な建築物の破壊シーンも必見モノなのだ。

まずは、ゲームの世界に入りこまなくては。MEGA-CDがイカス。

こんな薬が本当にあったら……。ああ、混乱しちゃうよぉ。元に戻れるといいけど。

ロングヘアも似合うよね、なんてノンビリしたことを言っている場合じゃない！

間違ったスイッチを押すと……派手に世界がブッ壊れていくのだ。ストレス解消にいいかもね。

まだまだギャグの世界は続くのだ……

らんま1/2 白蘭愛歌

闘気をためてライバルをKO!

メサイヤ/4月23日発売予定/8,300円(テレカ付き)/ADV/CD-ROM

完成度ゲージ 100% 1人プレイのみ

なんといってもオリジナルストーリー。新キャラも登場するし、ファンにとっては買っておきたいアイテムの1つになりそうだ。

ただボタンを押して見てればいいってモンではないぞ!!

先月号までのマンガ式シナリオ紹介を見た読者のなかには、「なんだ、ゲーム性がないなあ。アニメと変わらないじゃない」と思った人もいるだろう。チッチッチ、そんなに単純なものじゃあないんだよ。じつは、これまで紹介していないけど、このゲームにはシナリオの要所要所でバトルモードが入っているんだ。これが意外とアツイ。ジャンケンみたいな技の組み合せの妙と、グラフィックがグーなのだ。

つまり、ただボタンを押してシナリオを見るというだけのゲームではないということだね。乱馬と女性陣の新たな絡みとともに、このモードは絶対に見逃せないぞ!

呪泉郷の呪いを解くために研究所へ向かう乱馬と右京。乱馬は途中で出会ったシャンプーにも声をかける……。

オープニングで何者かに襲われる良牙。玄馬やムースまでも倒されてしまう。次の候補として乱馬の名が上がっているがいったい何が起こっているのか。

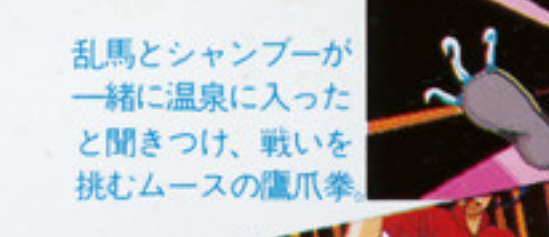
これ、パスワード画面。パスワードはバトルに負けたときや重要なポイントで見ることができる。

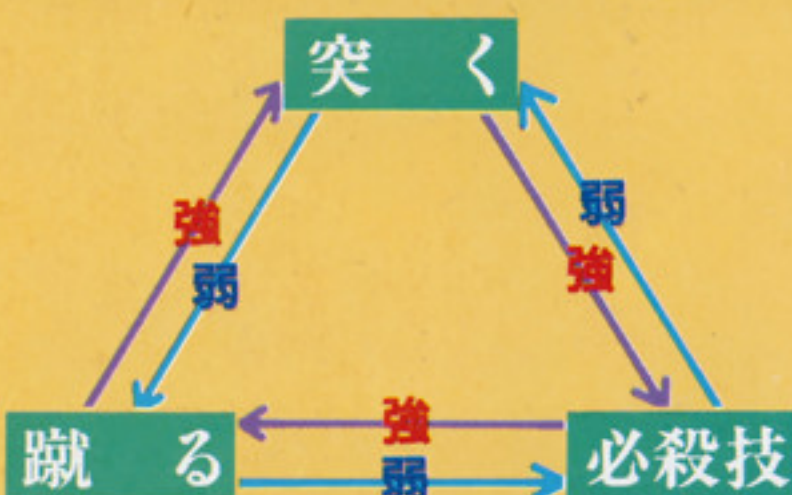
こういったアドベンチャーゲーム的選択肢も意外と多い。この場合、見る→パンフレットとやると、デートセンターのパンフが見れる。そして話が進むってわけ。

最大の難関バトルシーンの構造に迫る!

物語を進めていくと、ポイントでライバルたちが行く手を妨ぐ。ここで強制的にバトルシーンになるんだ。この戦闘システムは、突く、蹴る、必殺技の3種類をグー、チョキ、パーに見立てたジャンケンシステムとなっていて、最初に敵が出す技を決定し、その後で乱馬が選択する。一見簡単そうに思えるけど、敵のコマンドターレットは決定まで素早く回転し、決定するや〝なると〟のマークで隠されてしまう。つまり、最後に表示された技を見ておかなければならないんだ。ここで勝たないと先に進めないから、白熱必至なわけ。

相手の技と引き分けるか負けるかで闘気が一つたまる。これが5個以上あれば大ダメージを与えることができるのだ。たまった闘気は選択すればいつでも使うことができる。だが、相手の技に負ければ闘気メーターは0に戻ってしまう。

最初のお相手となる九能帯刀の必殺技。変態性剣道の達人だけあり、冴えている。

乱馬とシャンプーが一緒に温泉に入ったと聞きつけ、戦いを挑むムースの鷹爪拳。

コマンド相関図

バトルのコマンドはコマンドターレットと呼ばれるが、上の図のような相関関係になっている。「突く」には「蹴る」、「必殺技」には「突く」、「蹴る」には「必殺技」が有効だ。

ここがポイント

コマンドターレットの回転速度は、後半の敵になるほど速くなる。うっかり見逃したら、後は運まかせってことになるね。

乱馬の蹴りグラフィックだ。もちろん女らんまの時は絵柄が変わるぞ。

天道あかね　シャンプー　右京　南条ありさ

乱馬ばかりがなぜモテる。このお話でも乱馬をめぐり、大騒動が持ち上がるぞ。

幻影都市 —ILLUSION CITY
近未来の香港が舞台の〝超伝奇〟RPG

マイクロキャビン／5月中旬発売予定／予価7,800円／RPG／CD-ROM

完成度ゲージ 70%　1人プレイのみ

いよいよ完成に近づいた「幻影都市」、編集部にはサンプルディスクも届いたので今月からついにゲーム本編の攻略に入るぞ。

MEGA-CD版はパソコン版+αの魅力アリ！

「幻影都市」は、いままでのRPGの概念をうち破るべくマイクロキャビンが開発したニュータイプのRPGだ。もともと「サーク」などでRPG作りに定評があるマイクロキャビンが、ファンタジーではないRPGを作るとどうなるか……？　その答えが、この近未来の香港というアヤしい世界なのである。ストーリーも結構ブッ飛んでいて、サイバーパンクあり、魔物退治あり、あげくのはてには×××あり……とまあ基本的に何でもアリなのだ。

今月は、全7章から構成されたストーリーのうち1章の序盤を紹介していこう。独特の世界観を楽しみながらプレイするというのが、この作品の正しい楽しみ方だと思うぞ。

主人公をはじめ、登場キャラはみんなクセのあるヤツばかりなのだ。

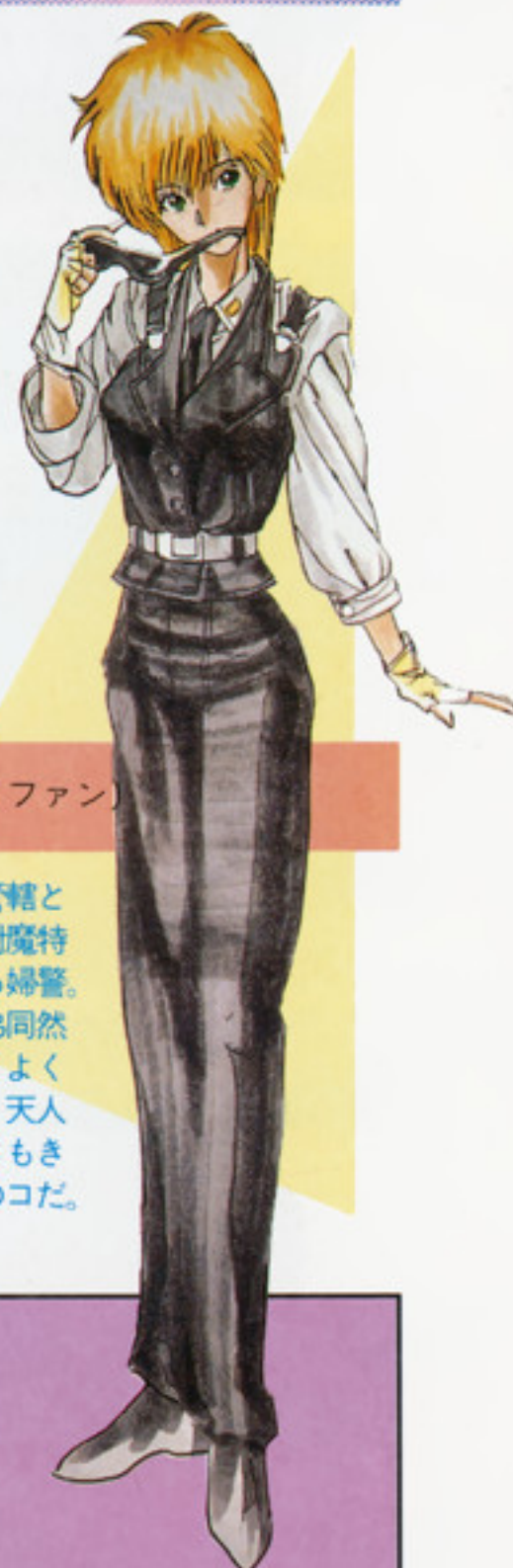
STORY-200X年、近未来の香港で起こった謎の怪事件……

ときは200X年の香港。物語は、中国に返還されて間もない香港に謎の地殻変動が起こったことから始まった。香港のある放送局は、崩壊していく都市にうごめく異形のものの映像とメッセージを全世界に送りつつ通信を断った……。

「全世界のみなさん、香港を破壊してください。ここは魔界と化しています。やつらが世界に広がっていく前にこの街を……！」

それから20年後。一度は崩壊した香港だが、民間企業SIVAの手によって奇跡的な復興を遂げるまで成長した。が、崩壊時の傷はいまだこの土地に深く根ざしていた……。デンジャーゾーンと呼ばれるエリアにはいまでも魔物がうろつき、香港に住む人々は上級市民と下級市民にわかれ退廃的な暮しを営んでいたのである。本編は、下流階層の人々がすむアウターエリアで魔物退治(ダイバー)を職業とする天人のアパートから始まる。

天人（ティエンレン）

←本編の主人公。下層区域を中心に対魔掃討業〝ダイバー〟を営む青年。出生不明で、美紅とともに老師に育てられた。銃器を扱うことにたけている。かなりの遊び人で、泣かせた女性は数知れず(？)。

美紅（メイファン）

➡下層区域のみを管轄とする、人民警察の対魔特別攻撃班に所属する婦警。仕事の関係上、兄弟同然に育てられた天人とよく仕事を組んでいる。天人の遊び人ぶりにやきもきさせられている女のコだ。

「幻影都市」をプレイする前に覚えておきたい〝キーワード〟はこの6つ!!

【魔天教】

「弱き者の救済を叫び、審判の日が近づいている」と唱える新興宗教団体。生活がすさんでいる香港の市民たちの間で、続々と信者が増加している。魔天教の中枢は、魔天王と魔天八部衆。天人たちと相反する組織である。

【魔天八部衆】

魔天教の幹部。全部で8人おり、彼らだけが魔天教、そしてSIVAの最高指導者である魔天王に会うことができる。彼らはそれぞれ超常的な力を持っていると噂されている。リーダーは南天リーと呼ばれる人物。

【SIVA】

魔天教の母体であり、現在実質的な香港の自治権を握る国際情報企業集団。新生香港の今日の繁栄はこのSIVAの力に負うところが大きいが、内実は上級市民と下級市民の生活の場を分け、徹底的な人民コントロールを行なって圧政を続けている根元である。

【ダイバー】

〝対魔物掃討業〟を営むハンターの通称。ブラスターなどの強力な火器を携帯し、人民警察と組んで行動する場合が多い。

【地殻変動】

20年前、香港を襲った謎の怪地震。原因はいまだに解明されていないが、この崩壊があったからこそ新生香港の繁栄があるというのは皮肉な話である。

【EV】

エレクトリックビークルの略。人工基盤の上に再建された新生香港は、魔物からの襲撃を防ぐため、街と街の間をEVでつないでいる。操作はコンピュータによって制御されている。

以上を覚えたらゲームスタート！ ▶

善悪入り乱れたドラマが楽しめる2部構成のストーリー展開!!

物語には、敵側のキャラクター達にもドラマがあるはずだ。「幻影都市」は、この敵側のドラマをしっかり見せているところがポイントなのである。

物語を進めていけばわかると思うけど、要所要所で敵側の状況を描いたシーンが挿入(そうにゅう)されている。

つまり魔天教側も天人の行動とほぼ同じくして物語が進んでいっており、その中で魔天王の部下である魔天八分衆どうしの確執(かくしつ)や、複雑な人間関係をプレイヤーは知ることができるのだ。

▼天人・美紅(プレイヤー側)サイド

天人のもとを訪れた謎の美少女…彼女の姉を捜せ!!

天人のアパートに美紅が訪ねてくるところから、物語は始まる。美紅は、天人の幼なじみでもあり気心の知れたパートナーだ。が、今日はどうやらいつもと様子が違うようだ。それもそのはず、彼女はひとりの少女を天人のもとに連れてきていたのである。少女の名前は、ホウメイ。彼女の話によると、昨晩姉のシャオメイが黒服の一団に襲われ、さらわれてしまったというのである。とりあえず、育ての親である老師に相談してみることにした天人。しかし、アパートを出た天人たちを待っていたのは、SIVAのセキュリティーである黒刀(ハイタオ)だった! 彼らの目的とは、いったい……。

●●●●●●●●●●●● ダウンタウン

ダウンタウンは魔物がうろつく危険地域にもっとも近い場所。そのため、SIVAはここを下層階級が住むエリアにしている。国際情報企業都市として繁栄している香港の裏側であり、人々の生活はすさんでいる。

天人のアパート

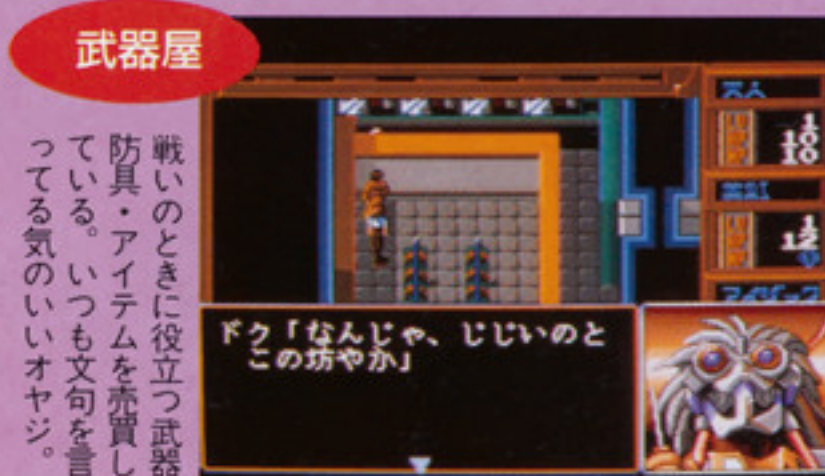
天人の机にある端末をいじると、ゲームのセーブや街の様々な情報をひき出すことができる。

老師の家

老いてますます盛ん、という言葉がピッタリの老師さま? 頼りになる仲間のひとりである。

桃源酒場

退廃的なムードがただようディスコ。ここで情報屋のアイレンと会える。でも、どこにいるの?

武器屋

戦いのときに役立つ武器防具・アイテムを売買している。いつも文句を言ってる気のいいオヤジ。

エレカ(EV)

街から街の移動は、この青い看板が目印。IDパスのボーダー登録をしないと乗れないので注意。

▼魔天教(敵?)サイド

SIVA・魔天八部衆の正体!!

物語の序盤から、いきなり敵の親玉である魔天王が登場。魔天王の目的は、理想郷をこの世に生み出すことらしいが、ここではまだはっきりとしたことがわからないようになっている。捕(とら)えられたシャオメイが、理想郷の実現に必要だというが……。南天リーの動きにも注意。

魔天八分衆の面々。いずれ、彼らとも戦わなければならない日がくるのだろうか!?

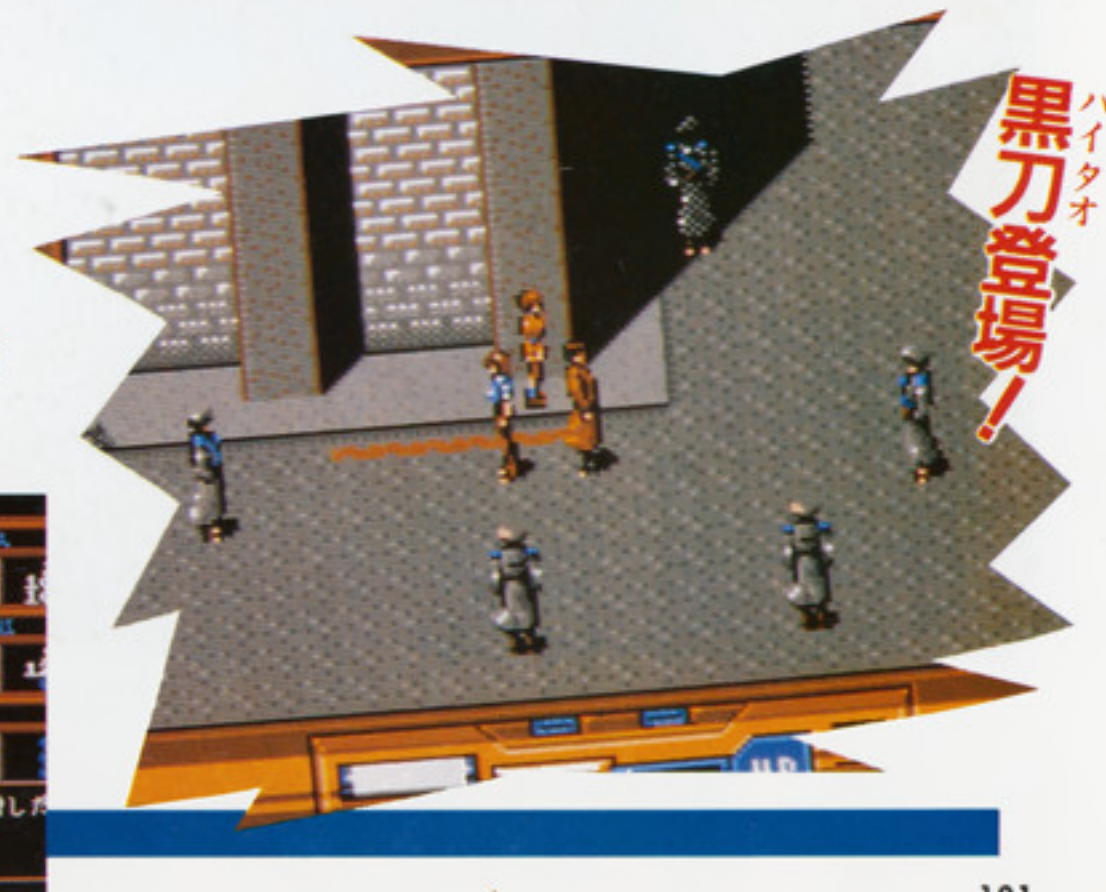
闇に浮かぶ魔天王の姿。でも、いきなり最後の敵が最初に登場してくるとはねえ……。

シャオメイを見つめる八分衆のひとり、南天リー。"火のダーサ"の術を使う強敵だ。

次第に明らかにされていく謎、謎、謎……来月を待て!!

黒刀の襲撃をかわし、老師のもとへ向かう天人たち。この老師、美紅のおしりをさわって喜んだりと、単なるスケベジジイにしか見えないが、実は今回の事件の全貌を知っている重要人物なのである。とにかく、最初は老師のもとを訪ねてみないと話が進まない。アイザックというロボットを仲間につけてくれたら、次は情報屋のところに行ってみよう。

天人、いきなり大ピンチ! ここでいきなり最初の戦闘シーンが始まるはず。

黒刀(ハイタオ)登場!

デバステイター
OVAも見なさい

ウルフ・チーム／3月下旬発売予定／7,800円／ACT／CD-ROM

完成度ゲージ 90% 1人プレイのみ

OVAとのメディアミックス展開が何かと話題のこの作品。感情移入のために、OVAを見ておくとよいかもしれないね。

アニメの取り込み画像は予想以上にすごい

先月でもちらっと紹介したが、このゲームのビジュアルシーンはアニメをまんま取り込んでいて、新鮮な感動がある。

今月は、ステージ紹介中心のため出色のできのビジュアルシーンをお見せできない。まぁ、アニメを取り込んでいるわけなので、できが良くても当たり前的な意見もあるが、ソレはソレ。今後の可能性という点から言っても、これは悪いことではないので、いろいろな意味で期待しようではありませんか！

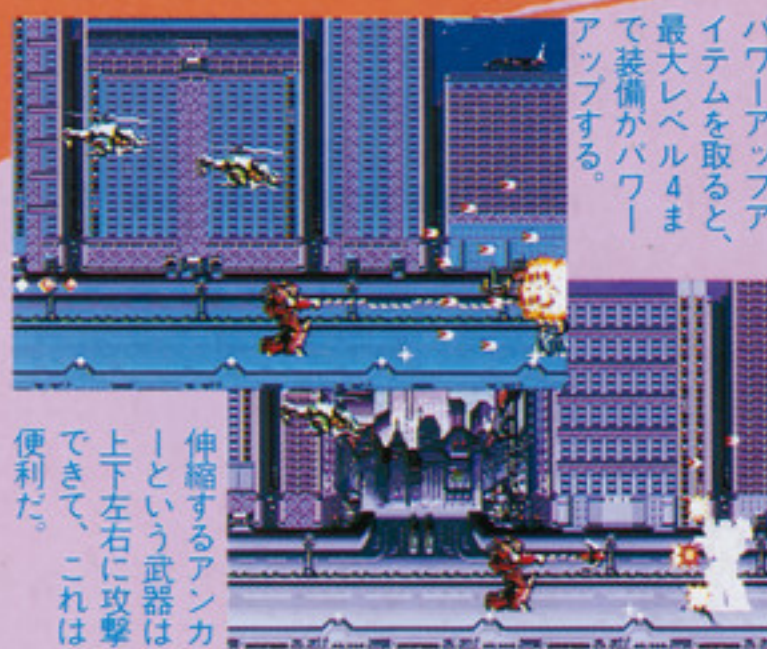
STAGE・INTRODUCTION

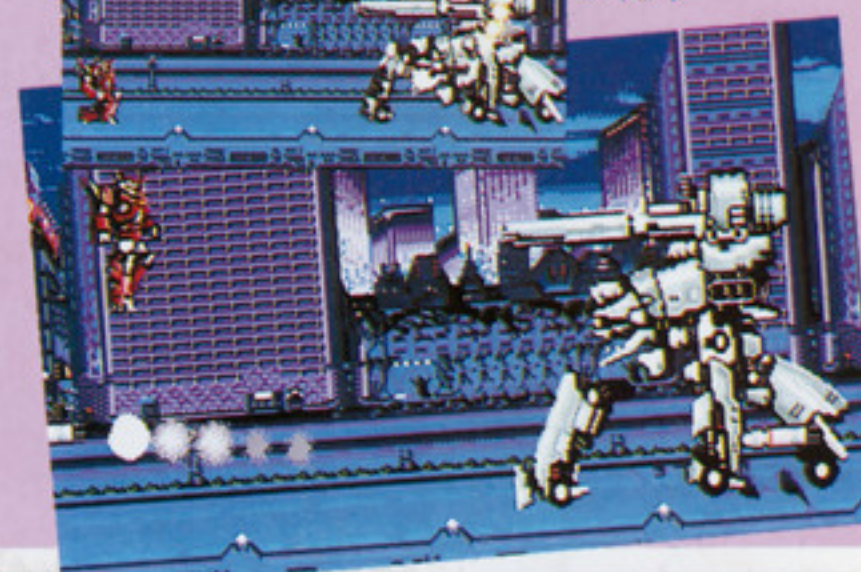
STAGE 1 ウォーターフロント

超国家軍事組織NADOを攻撃せよ！

突如として、ウォーターフロントに出現した空間融合タワー。塔の破壊を目指し、ウォーターフロントへと向かうヴェクターバーサスであったが、超国家軍事組織ＮＡＤＯが彼らを阻止せんと立ちはだかる！

パワーアップアイテムを取ると、最大レベル4まで装備がパワーアップする。

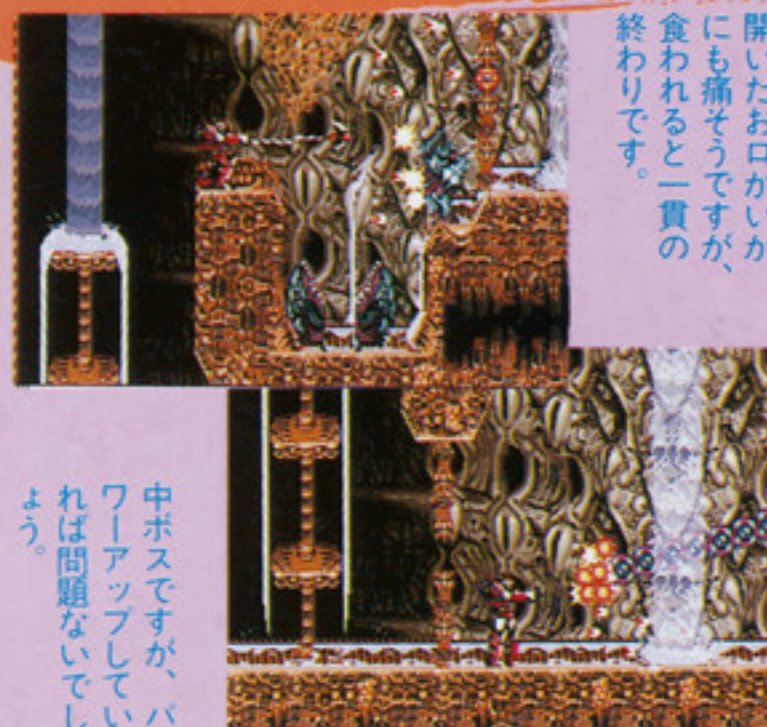
伸縮するアンカーという武器は上下左右に攻撃できて、これは便利だ。

BOSS

恐怖の3段落ち攻撃をしてくる。タイミングを計ってさけろ！

STAGE 2 空間融合タワー

塔内部…異形の生物が立ちはだかる

ＮＡＤＯの妨害をはねのけ、塔内部へと侵入したヴェクターバーサス。だが塔内部は異形の生物が棲息する異世界だった！　塔内では縦横スクロールするので、上昇後の敵の攻撃には注意が必要だ。隠れパワーアップアイテムもあるぞ！

開いたおロがいかにも痛そうですが、食われると一貫の終わりです。

中ボスですが、パワーアップしていれば問題ないでしょう。

BOSS

コレは機能フル回転！…の拡大縮小攻撃を仕掛けてくる。手ごわい。

小さなお子様たちを天から降らせてくるが、お子様は破壊できるので、心配ないね。

CHARACTER INTRODUCTION
キャラクター紹介

ホシノ ナミ

20歳(?)。ヤエス研究所のドライバー。リョウとともに「ヴェクターバーサス」に乗り戦う。家族をデバスに殺され、自らも半身不随になってしまったがヤエスに拾われ強化人間となった。

ヴェクターバーサス

ヤタベ リョウ

22歳。結構ガッチリした体格をしているが着やせするタイプ。

OVA「D-1 デバステイター」とこのゲームの主人公だ。パートナーのナミとともに「ヴェクターバーサス」を駆り、空間凶機デバステイターと戦う。

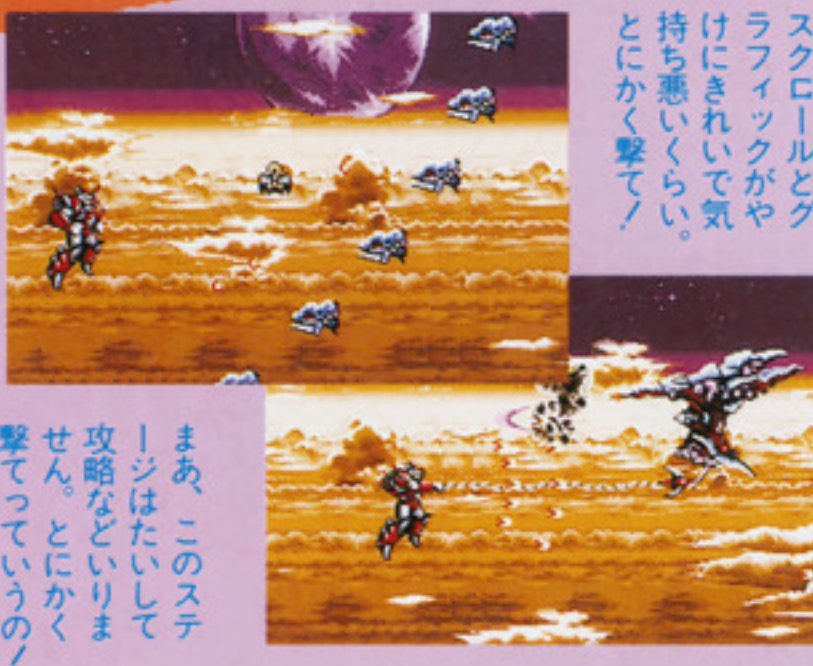
シンドウ カオル

22歳。リョウとは大学時代からの親友で、ヤエス研究所に勤めている。

また、ヤエスアメリカ常務、グレイ・ギアと何らかの関わりを持っているらしいのだが……。

STAGE 3
高速空間突入!!

リニアバスを救出すべく高速空間へ!!

塔の破壊を完了し帰還したリョウたちの元に、リニアバスが事故で高速空間へと転移したことが報告される。リョウたちは休む間もなくリニアバスを救出すべく高速空間へと向かう。というわけで、このステージは横スクロールのシューティング面だ。

スクロールとグラフィックがやけにきれいで気持ち悪いくらい。とにかく撃て！

まあ、このステージはたいして攻略などいりません。とにかく撃てっていうの！

BOSS

このスカートつきめ！おまえみたいなオカマ野郎に負けるわけにいかないんでね！

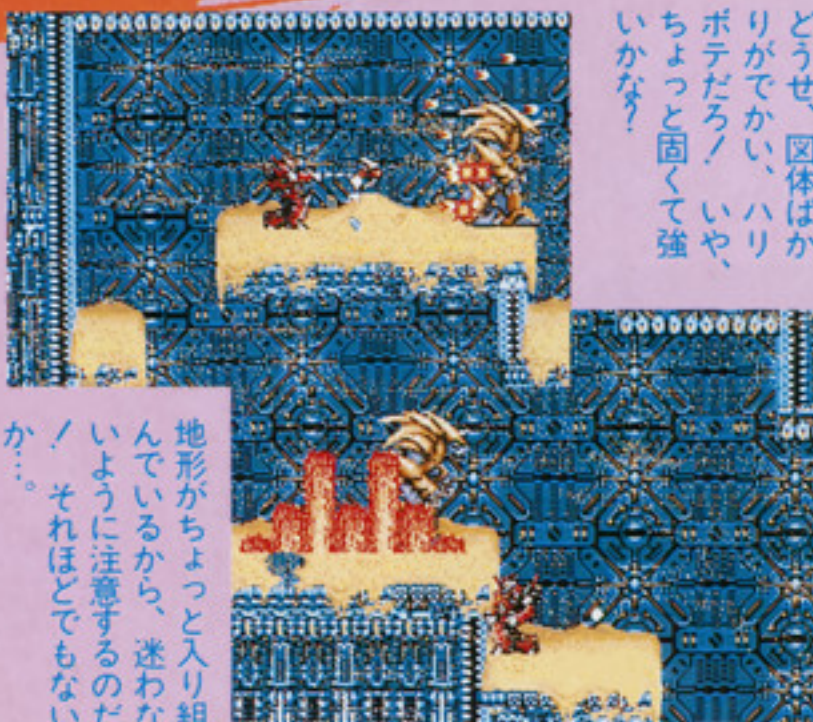
レーザーが痛いので、うまく間に入るよろし。

STAGE 4
戦艦内部

戦艦内部で巨大な生命反応キャッチ!?

雲海を抜けたバーサスの前に朽ちはてたデバステイターたちの戦艦が現れる。戦艦内部に巨大な反応をキャッチしたリョウたちはその反応の元を調査するために、戦艦内部へと侵入していった。

このステージあたりから、敵の攻撃が一層と激しくなる。慎重に進んでいこう！

どうせ、図体ばかりがでかい、ハリボテだろ！いや、ちょっと固くて強いかな？

地形がちょっと入り組んでいるから、迷わないように注意するのだ！それほどでもないか…。

BOSS

おいおい、ゲロするのはいいけどよ、俺の頭には吐かないでくれよな！

アネット再び

わたしの戦いを見てください

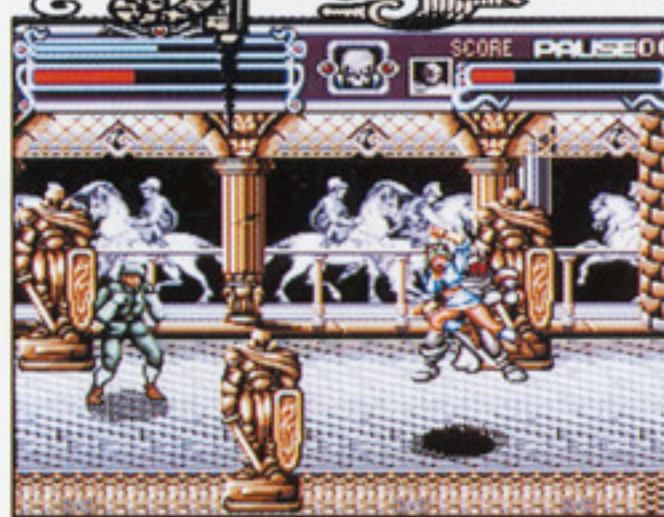
ウルフ・チーム／3月26日発売予定／7,800円／ACT／CD-ROM

完成度ゲージ 100% 1人プレイのみ

今月はステージ1から3までを完全紹介しちゃいますっ。わたしの雄姿を心ゆくまで堪能してくださいね。

わたしより大切なあなたなのにわからない…

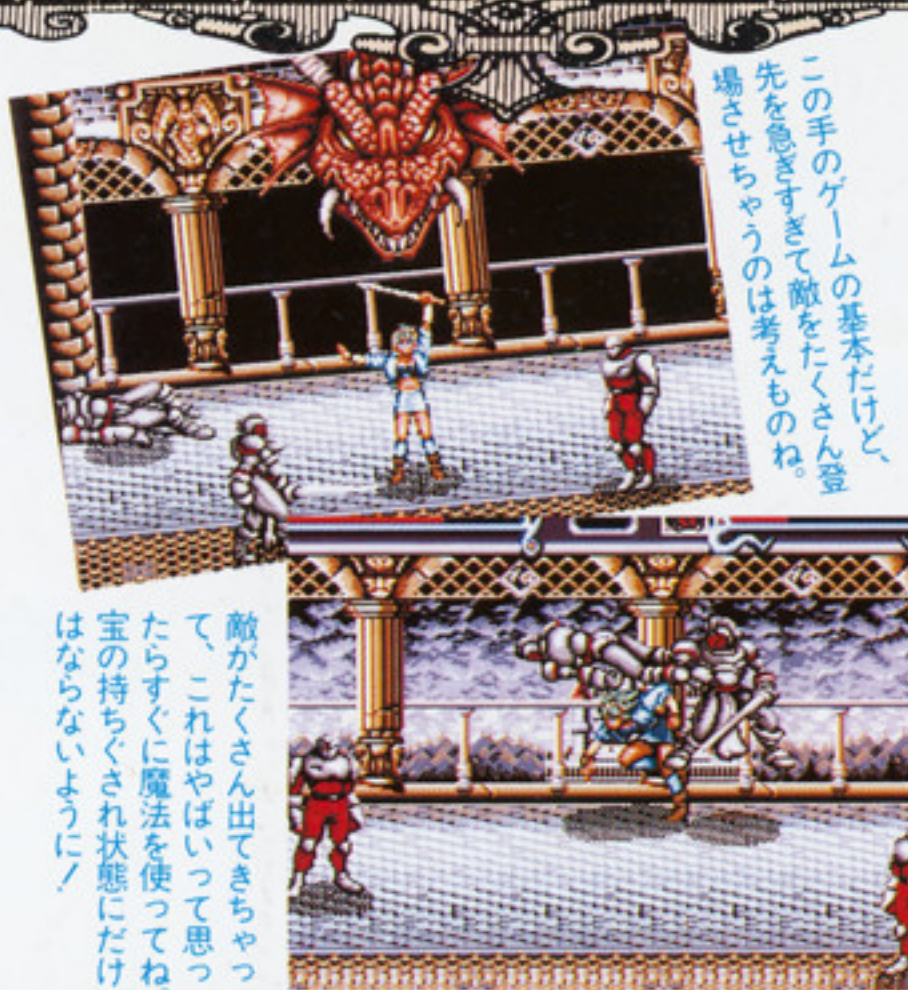
いよいよ発売ということで……今月はステージ紹介ですっ♥

STAGE 1: パーム・レングヴルーラント城　BOSS：バーバリィ・オン

このゲーム、ほとんどの場合において敵の背後から回り込むことをお勧めするわ。膝蹴りの後の投げもかなり有効だと思うのよね。

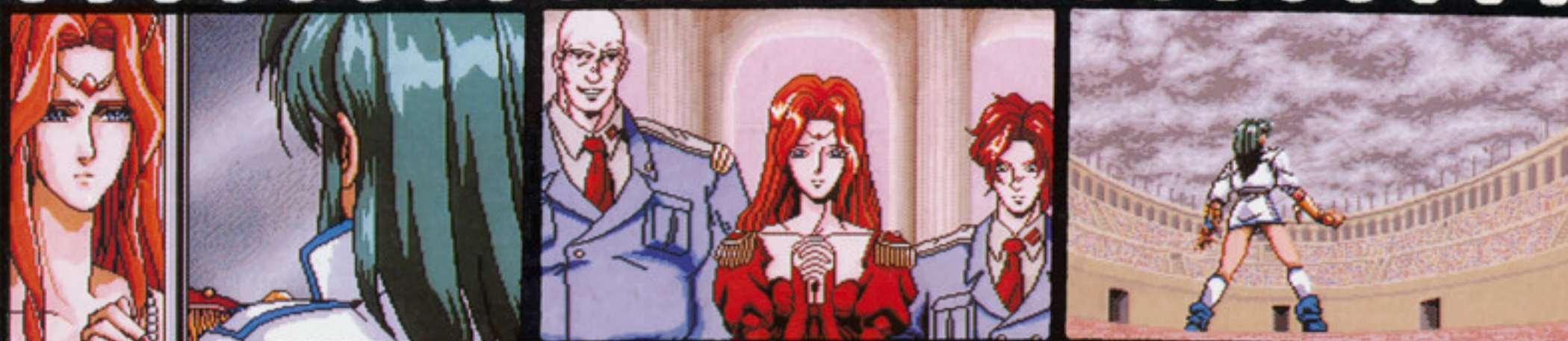
この手のゲームの基本だけど、先を急ぎすぎて敵をたくさん登場させちゃうのは考えものね。

BOSS

この人がこのステージのボス。近づいての連続攻撃でもいいけど、やっぱりここは慎重にいくのが一番だと思うわ。

まずは、一番最初のステージということで、それほどてこずることもないと思うのよね。強いてあげれば、グリーンベレーさんが昇竜拳(!?)を撃ってくるので、注意して。

敵がたくさん出てきちゃって、これはやばいって思ったらすぐに魔法を使ってね。宝の持ちぐされ状態にだけはならないように！

ビジュアルシーン

ここは城内の牢獄。本物のアイシャ姫が捕まってるの。助けようと思ったところで捕まっちゃって…。闘技場で戦わされるはめに。こうなったらやるしかないわね！

STAGE 2: パーム・レングヴルーラント・コロッセウム
BOSS: カトラス

闘技場では、ボスを含めて3人の敵との1対1の戦闘になるわ。ボスのカトラスはちょっと強いので、気をつけてね。

彼女の炎攻撃は熱いうえに破壊力があるので、離れた位置からのダッシュキックで応戦して。

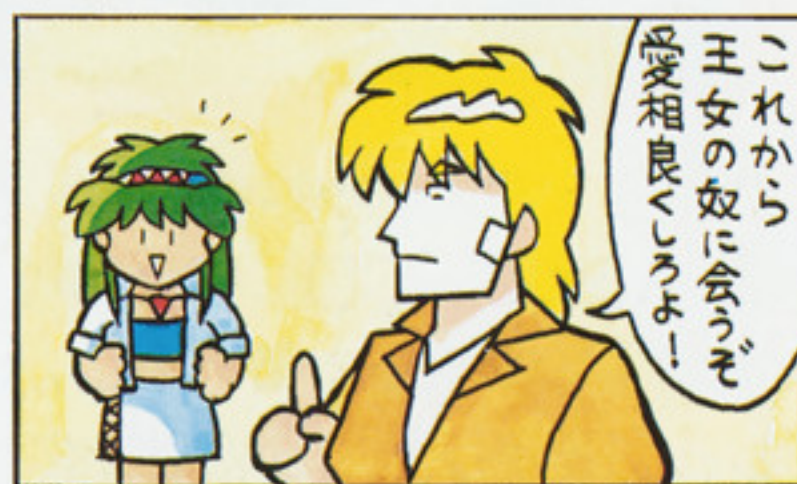
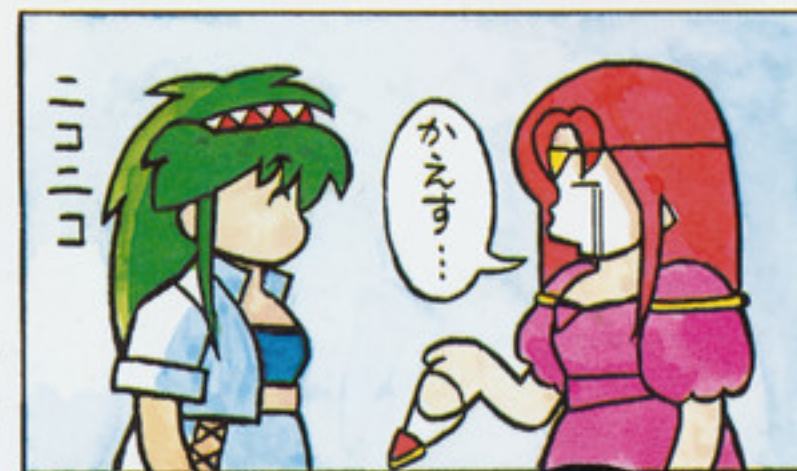
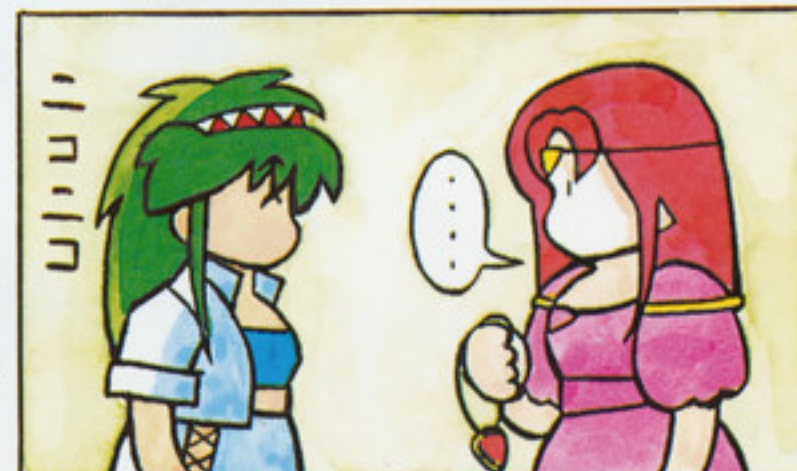
BOSS

近づいての攻撃は命取りになるわ。だけど逃げまくって、ばかりじゃ倒せないわよ！

ビジュアルシーン

敵を倒したのが気に入らないらしくて、ハゲ親父の奴、今度は機関銃で攻撃してきたの。でも、キルケ少尉に危ないところを助けられて…。いい人だったのね。

あねこらんど

by 新免G之進

STAGE 3: 遺跡 フォーレスト
BOSS: バンデッド・マッドリィ

このあたりから、さすがに敵の攻撃もヤバくなってくるわ。特にチビファイヤーの攻撃には気をつけることね。膝蹴りからの投げが有効よ。囲まれたら魔法は基本よ！

火傷させせられる前に近づいて、倒してしまうように心がけてね。

このステージから急に、敵が強くなるのよね。めんどくさがりやさんは、魔法攻撃なら安心よ。

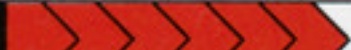
BOSS

長い木刀みたいので攻撃してくるんだけど、画面のはじのほうでかわして、タイミングよく攻撃するのよ。

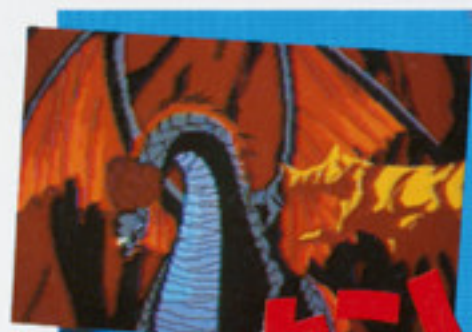
ビジュアルシーン

マッドリィさんを倒したつもりが、まだ息が残ってて、油断してたのかなぁ。頭を強く打って、気がついたら列車の中に運ばれてた。そうしたら、目の前にジークフリートさんがいたの。とにかく、早くここから逃げ出さなくっちゃ！

アークスI・II・III
オデッセイではない、本当のアークス

ウルフ・チーム／4月上旬発売予定／価格未定／RPG／CD-ROM

完成度ゲージ 60% 1人プレイのみ

ゲームファンの方なら、このタイトルぐらいは聴いたことがあるだろう。あのアークス3部作を1枚のCDで堪能できるぞ！

パソコンで大ヒットを飛ばした、あのアークスを、MEGA-CDに完全移植！　しかも、I II IIIが1つになった優れものだ。ビジュアルもグレードアップして期待せずにはいられない！

お得なんてもんじゃない！

アークスI STORY

元アルカサス王国騎士であった父ラパスチャフの墓を後に、青年ジェダチャフは父と同じ騎士になることを夢見て故郷を後にした。

エルミザードのダンジョンにある父の形見の剣を探しにいったジェダチャフはホビットの盗賊トロンと出会う。プルデンシアに戻ったジェダたちは、酒場で酔って暴れているエリンと出会う。散々破壊をつくした3人は警備兵の手を逃れて逃げ出すが、プルデンシア行政補佐官ウィドと警備兵たちに捕えられてしまう。

神竜リグ・ヴァーダの神託を受けたプルデンシア王との会見によってヴィドを中心とした黒竜討伐隊を編成した。ジェダは騎士の位につくことになった……。

彼らの冒険がいま始まろうとしている！

ついにゲーム画面を大公開!!

ダンジョン

要するに、アークスは3Dダンジョンタイプのｒｐｇ。基本的に上のような画面でゲームが進行していく。そして、このゲームのウリは〝自然地形ダンジョン〟。これは今いるフロアの下階の表現を可能にするシステム。これにより丸木橋のような地形の場合、対岸の岸などを表現することができる。つまり、より自然でリアルな表現が可能になったのだ。

街

3Dダンジョンタイプのゲームの場合、街というのは本当に体をリラックスさせてくれる。街には、武器屋、防具屋、宿屋、酒場等があり情報収集もここで行う。

戦闘

戦闘では、拡大縮小での演出効果をはじめとして、敵キャラクターの攻撃、ダメージなどにそれぞれアニメーションを導入している。魔法使用時のビジュアルも強化される!?

アークスはパソコンで大ヒットしたんだ！

アークスシリーズは、魅力的なキャラクター、戦士・狩人・魔学士などの職業、そして多種多彩な魔法の表現などがマニアックなパソゲーファン、ファンタジー野郎に受けて人気シリーズとなった。初めて触れた人たちのために来月からはシステムの突っ込んだ紹介をしていくぞ！

パソコン発売当時も、美麗なビジュアルシーンが話題になった。

ファンタジーな世界設定とキャラクターが最大の魅力。

アルシャーク
ハードなサウンドにも期待してくれ！

サンドストーム(ポリドール)／今夏発売予定／価格未定／RPG／CD-ROM

完成度ゲージ 30%　1人プレイのみ

パソコンの大作ＲＰＧ「アルシャーク」が、MEGA-CDで登場！これが、初公開のMEGA-CD版画面写真だ——！

ポリドールが、MEGA-CD参入第１作「アルシャーク」をこの夏に発売する。しかも新たにゲーム専用のレーベル〝サンドストーム〟を設立し、そのゲーム第１弾が、この「アルシャーク」というわけなのだ。さて、今回この「アルシャーク」の画面写真を入手したので、さっそく紹介していこう。

ところで、「アルシャーク」とは1991年にライトスタッフから発売されて大ヒットしたパソコンのＲＰＧだ。ちなみに、このライトスタッフは知る人ぞ知る名作ＲＰＧ「エメラルドドラゴン」を制作したスタッフが中心となっている。そしてこの「アルシャーク」も、エメドラで好評だったシステムを継承しつつ、さらにプレイしやすく改良されているのだ。ゲームはフィールドタイプのＲＰＧだが、広大な宇宙空間も移動するスペースファンタジーＲＰＧ。また戦闘シーンではエメドラで好評だったセミオートバトルシステムを採用しているが、便利なオートバトルモードもあるぞ。

今回のMEGA-CD版は、X68000版をもとに忠実に移植されるようだ。でも、そこは大容量のMEGA-CDならではのアレンジも期待がかかる。ビジュアルシーンの強化などはもちろん、ポリドールらしくサウンドにも力が入っている。MEGA-CD版のオープニング曲では、元、子供ばんどの湯川トーベンなど、有名なミュージシャンを起用しハードに迫っているぞ。

発売はまだ先だが、MEGA-CDにはまだまだ少ないタイプのＲＰＧだけに要チェックだね。

ダンジョンを進むパーティー。ちなみにシオン・アスマーンが主人公だよ（念のため）。

敵と遭遇、戦闘だ。攻撃は銃器あり、超能力あり、刀類ありといろいろあるぞ。

何たって宇宙を巡るファンタジー。ハイテク建造物もある。

フィールドでは徒歩だけではなく、いろんな乗り物に乗って移動することもあるのだ。

サウンドもハード、元子供ばんどの湯川トーベンも参加！

去る１月、東京・目黒区にあるポリドールのスタジオで「アルシャーク」のオープニング・テーマのレコーディングが行われた。ＢＥメガ編集部もさっそく取材に行ってきたぞ。

MEGA-CD版のオープニングは、ギンギンのハードロックバージョン。作曲＆キーボードの佐藤天平さんを初め、ベースに元、子供ばんどの湯川トーベンさん、ドラムス向山テツさん、ギターに柳沢二三男さんといったハードロック・スピリットの塊といった面々を起用。作曲の佐藤天平さんは「宇宙空間を引き裂きながら疾走(しっそう)して戦うイメージを強調したい。そして打ち込みを多用した、これまでゲーム音楽とは、一線を画す意気込みでレコーディングに臨(のぞ)みたい」とやる気満々。ゲーム完成後には、MEGA-CDでこの日のレコーディング・メンバーの白熱バトルが聞けるはず。心して待て!!

※画面写真は、すべて開発中のものです。

ジャガーXJ220
超高級車をバコバコぶつけろ！

ビクター音楽産業／3月26日発売／8,800円／RAC／CD-ROM

完成度ゲージ 100% 2人同時プレイあり

ひさしぶりのレースものというだけでも嬉しいのに、このゲームは、意外なほど凝っていてレース魂をゆさぶるぞ。

レースはF1だけじゃない

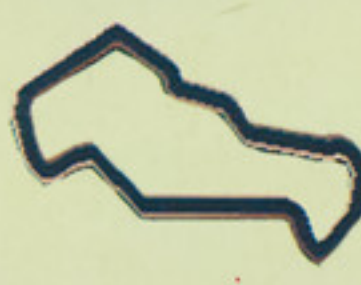
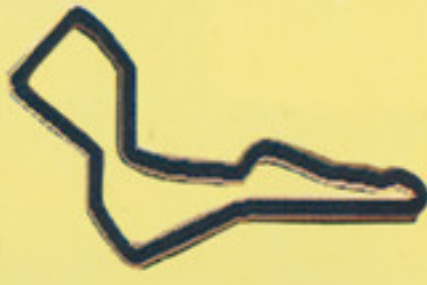
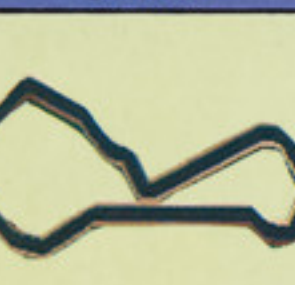
一昨年、昨年とF1ブームのおかげで、ゲームのほうも、レースゲームがたくさん発売されたよね。でもそのほとんどはF1を題材にしたものだ。目先を変えようとオフロードものとか、ラリーものなんかもあったけど、いまいち浸透しなかった。この「ジャガーXJ220」も、そういったF1以外の〝その他大勢〟的詰めの甘いゲームなのかなぁと思ったら、これが予想を裏切る面白さ！ 実際に発売されている、超高級市販車の名前を使っているだけでなく、ドライブ感覚、速く美しくスクロールする背景、レース後の整備、そして多彩なモードなど、意外と本格的なわけ。レースゲームファンは、一度試してみて！

3・5リッター・V6エンジンツインターボ超限定車ジャガーXJ220。英国製だ。

各モードを2人でチャレンジもできる。2人ともチーム・ジャガーの一員だ。競うもよし、協力するもヨシなのだ！

これだけあれば大満足!!

【GRAND PRIX】各レースの順位により得点と賞金が与えられ、チャンピオンを決める。
【WORLD TOUR】各レースの賞金を修理費、旅費に充て、総合得点を競う。
【FREE PRACTICE】ゲームに登場する32のコースから、1つを選んで練習走行する。
【TRACK EDITOR】自分でコースを設計する。作ったコースは登録することができる。
【OPTIONS】プレイヤー数、名前の登録、ギヤボックスの設定などを決める。

ワールドツアーに挑戦!!

終わったコースはチェッカーフラッグに変わる。セーブは4個できるので安心。

このゲームでの実際に遊ぶモードは「GRAND PRIX」と「WORLD TOUR」の2種類だ。ラウンドするコースは違うけど、より本格的コンチネンタル・サーカス気分が味わえるのが、「WORLD TOUR」だ。なんせこのモードは賞金から旅費を念出しなければならない。どこから走るか、どこへ行くかはキミの財布しだいなんだ。しかも、いくらいい成績を納めていても、経済的なツアーをしないと、破産でゲームオーバーということもある。これでチャンピオンになれれば、怖いもんなしだ！

オヤジのアドバイスを聞いておいたほうが無難に戦えるぞ。

もしも、もしも飽きてしまったとしても TRACK EDITORがある!

まずはコースを作る。左右+Cでコーナー角度……。

……上下+Cでアップダウン、上下+Aで延ばす。

うまくコースのシリとくっつけたら、次は道端関係。

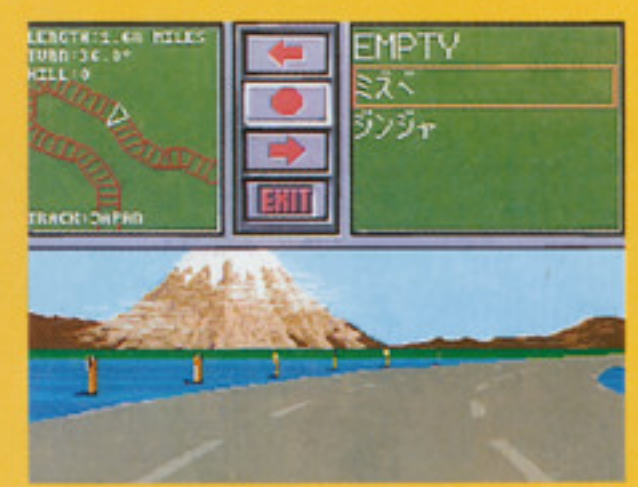
ちょっとコース全体図を確認。どこに何を置こうか。

カーソルを前後させ、コースのどこに何を置くか決定。

でき上がったコースをテストドライブ。セーブOK

この「TRACK EDITOR」がなぜ注目に値するかというと、作成したサーキットをワールドツアーに組み込むことができるからだ。これまでにもコースをEDITできるゲームはあったが、他のモードに組み込んで遊べるというのは初めてだろう。もし、他のモードをクリアしたとしても、自分で作ったコースをいくつか混ぜておくだけで、また新たなモードといった感じになるはずだ。

周りに何もないと、富士山があっても味気ない。

作ったコースをどこかの国にセーブできるぞ。他のモードに飽きたらEDITせにゃあ。

セーブする国により、置ける物が違う。日本はなぜか神社が置けたりする。

最初にどこを選ぶかこれけっこう重要!!

グランプリ開催国は16カ国あるわけだけど、最初にどこから始めるかっていうのはけっこう大切。例えばオーストラリアから始めた場合、この緒戦であまりいい成績が納められなかったら、どこへ行くにもお金がかかって、いきなりエンドっていうこともある。最初はヨーロッパから回り、お金をためつつアジアやアメリカへ渡るっていうのがいいだろう。緒戦さえ決めてしまえば、後はオヤジさんが最も経済的に行ける国を教えてくれるぞ。

さて、このゲームではレース中にコース図が見られないので、あらかじめ覚えておくか、予選でポイントを覚える必要がある。予選も本選も、あまり無理してカベにぶつかるよりは確実に減速したほうが速い。また、遅い車の真後ろにはつかないほうがいいぞ!

イギリスは雨模様。スイスは雪だし、中国は夕闇だ。コンディションはあまり関係なさそう。

最初にイギリスを選ぶと、次はフランスがいいと言われる。カーブ表示がちょっと見にくいんだよね。

向こうは砂漠、道端にはラクダがいるエジプト。引き殺そうなんて思っちゃだめ。

森林が多いのはカナダ。でも伐採しようというのかヘンなトラックが道端に……。

破産通告である。賞金が修理代にいっぱい取られたからなあ。あんまりぶつけてばかりいると、早めにこうなる。

●ガス欠に注意!!●

オプション設定で周回数を変更できるが、1レース5周以上となると給油が必要となる。給油しないとガス欠でリタイヤだ。だいたい4周終わったあたりが給油ポイントだね。

2周目なんだけど、けっこうガソリンが減っている。

ピットはホームストレート横。入れる量はキミ次第だ。

●修理代はバカにできない●

敵車や障害物にぶつかったりすると、ボディにダメージを負う。レース後、赤くなっているのが要交換部品で、黄色がちょっと注意という印なんだ。黄色は修理しなくてもいいけど、放置しておくと交換しなくちゃいけなくなる。どの段階で修理するのか判断は難しい……。

緑パーツは全然OK。黄色のタイヤはまだもちそうだけど……。

結局全部修理してしまった。まだ金に余裕あるからいいか。

Aランクサンダー(仮)

主題歌だけでも買ってしまう

RIOT／発売日未定／価格未定／ADV／CD-ROM

完成度ゲージ 90% 1人プレイのみ

というわけで、発売日が延びました／ 読者の諸君もあの主題歌を聴かせたかったのに／ シングルCDにしません？

今月は第3話の完全紹介です。

先月紹介した主題歌が耳にこびりついて離れなぅぁーい。おかげで、日常会話が子門真人調になってしまったかどうかは定かではない。まあ、そういうわけで、先月の予告どおり今月は第3話を紹介する。ブルズ・アイの第1の追手を倒した由鷹……その後の運命はいかに／（パチパチパチ）

記憶を取り戻した由鷹を襲う3人のAランクとは!!

三人のAランク

めぐるの家

ブルズ・アイ第1の追手を倒した由鷹が、めぐるの家に居候することになってから一週間が過ぎた。とりあえず、これからどうしたものか……。めぐるとの会話の最中で敵の気配を感じた。ブルズ・アイのコンバットマン、いわゆる戦闘員が待ち受けていたのだ。彼らを軽く蹴散らしたまではよかったが、めぐるが人質に／ その時、後方からの銃撃音／是玖斗陽子である。彼女に貸しを作ってしまったが、敵の一人から彼らの支部を聞き出した。あの大井埠頭である……。

大井埠頭

敵の支部があるという大井埠頭に着いた。最初にここに着たときには敵の気配は感じなかったのだが……。あっ、陣八じゃないか／しかも、いかにも強そうな敵が3人。やはりこれは罠だったのか。3人の敵の内の一人は、平内新島の本部で会った女の子／ 彼らは、Aランクだという。やるしかないって事か／

彼女がAランクだったなんて／ まあ、とにかく腕の一本や二本じゃすみそうじゃないってことか

こ、この衝撃は必殺技サンダーノヴァ!? 誰だ／ 誰が俺と同じ必殺技を使っているんだ／

ウインド ファイヤー ウォーター

彼らとの戦闘で意識を失いかけたとき、俺と同じサンダー系の技を使う改造人間に助けられた。彼の名は竜、そして、プロトサンダー。めぐるが拾った財布の中の名刺を手がかりに彼の事務所がある大手町に行くことに／

大手町

是玖斗陽子の人生庁もここにあったはずだ。竜のところに行くのは彼女の顔を見てからでも遅くはない。しかし、人生庁には敵が……。倒れる陽子。彼女の横には黒衣の青年が立っていた。由鷹は彼の顔に見覚えがあった。そう、親友の夏彦と共にブルズ・アイに誘拐されたときの…彼はBランクヘルと名乗った…。

由鷹は力のほとんどを使い果たしてしまった……。パトカーのサイレン音だけが彼の鼓膜に残った。

第4話予告

由鷹にとって今年は記念すべき年であった。彼にとって最大の事件はブルズ・アイに改造されたことであったが、それとは別に新鮮な経験をもたらせたのは…。

サイボーグ009
オリジナル声優陣に感動

RIOT／発売日未定／価格未定／ACT／CD-ROM

完成度ゲージ 60% 1人プレイのみ

オープニングでは懐かしいあの曲がなり、ビジュアルシーンではあの声優たちが熱演する。それだけでも感動モノだ。

まさか!?オープニングがあの曲なんて!!

009ファンの皆様、お待たせしました……といいたいところだけど発売日が延びました。でもこれでもっとよい作品になるはず。期待せよ！

まずはじめに発売日が延びちまったことをここにお詫び致します。(オイオイ、いつからメーカーの広報になったんだよ！) そのぶん作品としての質が上がるわけでして、良しとしましょう。

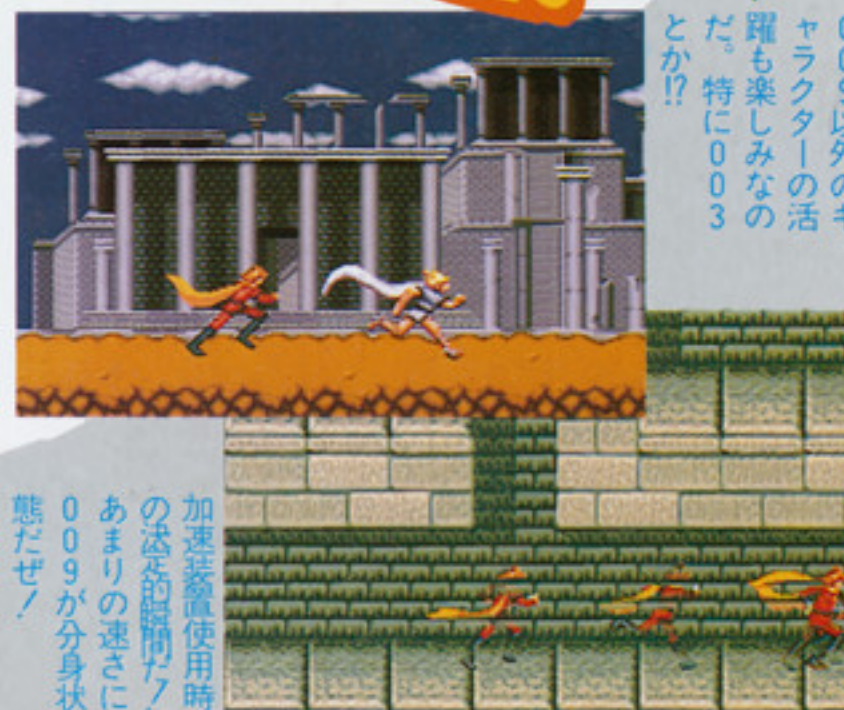
ちなみにそんな中でも、サンプルロムは届いています。で、その感想を言うと、オープニングの曲が昔懐かしいあの曲だったんで感動したということ。これでゲーム本体の開発が進めば、文句なしだぜ！

最新ゲーム画面を見て発売まで待つように!!

噂によると、今年からＲＩＯＴの体制に変化があるらしい。１ラインの制作期間をタップリ取っていくということのようだ。この話題に関しては、次の機会に譲ることにする。

このゲームはショットとジャンプを使い分け、気が向いたときに（攻略的に使えるかどうかは今のところ不明）加速装置を使用し、各面のボスを倒していく。ステージには2パターンあり、自由スクロールシーンと高速スクロールシーンがある。特に高速スクロールのスピード感はスゴイぞ。

洞窟な感じのステージ。こいつはボスか？

００９以外のキャラクターの活躍も楽しみなのだ。特に００３とか!?

加速装置使用時の決定的瞬間だ！あまりの速さに００９が分身状態だぜ！

オリジナルに忠実な声優陣で安心だぞ…

このテの原作モノは、やっぱりキャラクターがいちばん大事。アニメのファンや原作のファンはそのへんにはうるさいからね。以前「ルパン三世」のアニメで、声優陣を総入れ替えしたのがあったけど、やっぱりあれはどうも…っていう感じがあったからね。そういった意味では、このゲームの場合はうるさい人たちも納得するであろうキャストなので安心してほしい。例えば、009・井上和彦、003・杉山加寿子、ヘレナ・白石冬美、といったオリジナルキャストが熱演している。009マニア必聴だぞ！

003があの声でちゃんとしゃべってくれる！

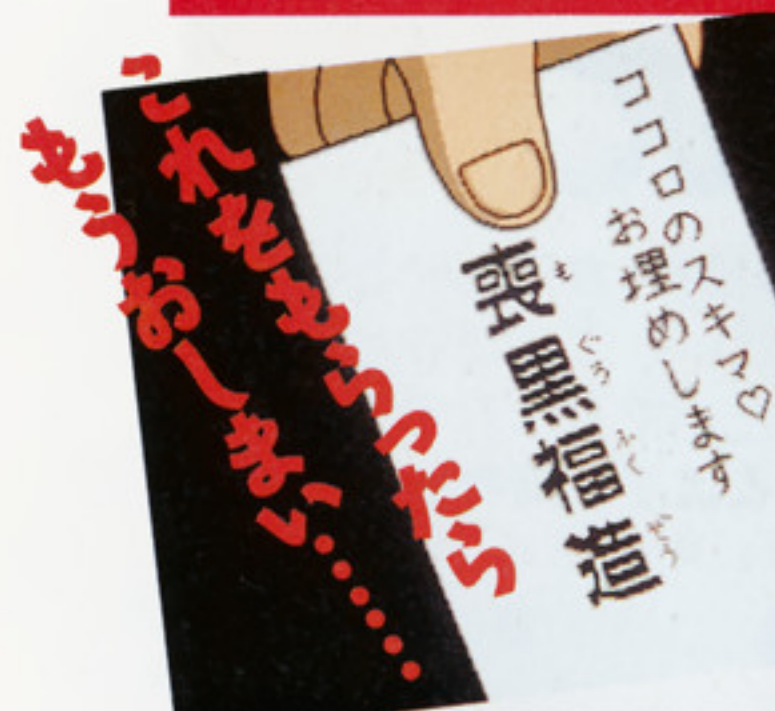
笑ゥせぇるすまん
2人目のお客さまは……

セガ／6月発売予定／価格未定／ADV／CD-ROM

完成度ゲージ 80% 1人プレイのみ

セガのMEGA-CDソフトの中でも異色の存在の「笑ゥせぇるすまん」。今回は第2話の展開と新手法を覗いてみるぞ。

これをもらったらもうおしまい……

ココロのスキマお埋めします 喪黒福造

出た、喪黒の名刺だ!! この裏には連絡先が書いてあるそうだが、知りたくないよな。

アナタも喪黒（みたいな人）に狙われているかもしれない。スキマは埋めておこう。

〝ホーッホッホッホ〟の笑い声でおなじみの白鳥麗子……じゃなくて喪黒福造が画面せましと登場するアドベンチャーゲーム「笑ゥせぇるすまん」のMEGA-CD版だ。

テレビアニメのようなしゃべり、そしてフルサイズで動くグラフィック、無駄を極力省いた操作システムなど、ハードの特性を生かした豪華なつくりになっているぞ。

原作は、救いようのない結末ばかりだったけど、マルチエンディングシステムが採用されているこのゲームでは、わずかながらハッピーエンドが用意されているかも。ある意味で原作を越えてるぞ!?

シナリオ 勇気は損気

このシナリオの主人公は、作品自体はまあまあなのだが、外見がパッとしないイラストレーターくんだ。それにしても、夢も希望もなくすようなタイトルだな……。

熊井勇（24） イラストレーター

1 帰宅途中、酔っぱらいにからまれている女性に出くわす。そこに喪黒が……。

2 どこで間違ったか、痴漢として喪黒ともども追われるハメに。そりゃないぜ。

いきなり3D移動

あっち〜 こっちですよ

3 いきなり3D移動面に。喪黒のいう通りに進まないとつかまってしまうぞ。

4 下宿で喪黒をしばらくかくまうことに。その時、つい身の上話をしてしまう。

5 で、昼間、編集長から「キャラクター性を出せ」と言われたことを打ち明ける。

6 翌日、再び喪黒がやってくる。個性的なメイクをしてくれる、というが……。

こりゃスゴイメイクだ!!

7 で、コレですかぁ？ 時代錯誤以上の気恥ずかしさがあるぞ。

会話カーソルでイタズラ!

スクリーンスキャンモードで操作するカーソルは、画面の場所によってグラフィックが変わる。これを利用（悪用）して、ちょっとばかしユカイな気分になろう！

8 当然、通行人からはうしろ指をさされる。早いとこ人気のないとこに行こう。

9 公園に逃げ込むと、今度はチンピラにからまれる。あー、悪いことだらけだ！

戦闘シーンはアクション

ポカ ポカ ポカ ポカ

10 戦う展開になったら、簡単なアクションモードになる。とにかくパンチを連打だ！

熊井は〝勇敢な市民〟や〝お手柄青年〟といった存在に憧れている。そういった新聞記事をスクラップしてるほどだ。しかし実際に行動を起こしたことはなく、いつも頭の中で想像するばかり。そんな彼の心のスキマに喪黒がつけこむ…。

ウルフチャイルド

超能力狼男、復讐に立ち上がる！

ビクター音楽産業／3月19日発売予定／8,800円／ACT／CD-ROM

完成度ゲージ 100%　1人プレイのみ

美しいグラフィックで展開される横スクロールアクション。海外の開発だが、そのデザインと完成度は日本人でも納得のデキ。

人間の能力を超えた闘いが始まる！

旅立ち前のワンポイントアドバイス

父である世界的生物学者カル・モロウを国際テロ組織キメラに誘拐され、母と兄を惨殺されたソウルがこのゲームの主人公だ。ソウルは父の残したウルフチャイルド計画を自分の身体に施し、復讐に旅立つわけだ。しかし、敵もさるもの。父の研究を生かし、次々と獣化した戦闘員をソウル撃退に向かわせる。ソウルはたった1人でキメラに立ち向かうのだ。

人間のままと狼人間化した後では格段の攻撃力の差が出る。なるべく獣化したまま戦わなければならない。ダメージを少なく、そして隠されているボーナスアイテムを取ることが勝利への近道となるぞ。要所ではスマートボムを使うのも手なのだ。覚えておいてくれ。

文字を集めることによって、ボーナス点やエクストラが入ることもあるんだ。

植物といえど、キメラの支配する地域では兵器となっているようだ。キツイぜ。

水平に飛んで行き、当たった者にダメージを与えるフラマーだ。かなり強力だ。

3つに分裂するスリーウェイ。与えるダメージは少ないが、広範囲に有効。

ゆっくりとジグザグに飛んで行くプラズマボール。与えるダメージも大きい。

STAGE 1 WOLFSHIP

キメラの移動要塞であるウルフ・シップに乗り込む。甲板やマストには多数の敵が見張っているので、慎重に。とくに獣化する前は接近するまで横軸を合わせないようにしよう。

このステージは空飛ぶ母艦での戦いだけに、雲の流れが美しい。短いステージだが、砲台やボスの鳥男（？）も強いぞ。

STAGE 2 DENSE JUNGLE

まるで熱帯のように木々が密性したジャングルに降り立つ。近づくと飛び出す植物と、複雑な地形に注意。ここにはボスはいないぞ。

木の幹がくり抜かれ、通路となっているところが多い。迷いやすいので慎重に歩いていこう。

木をよじ登るメカがあるので、飛び乗れ。横からの敵の攻撃はジャンプで避けるようにしよう。

空から敵の見張り兵が降りてきて攻撃してくる。一息つくヒマはあまりないのだ。

STAGE 3 OUTER JUNGLE

ジャングルの続きであるが、出口は近い。ちょっとした遺跡のようなものもあるし、地形もそれほど複雑じゃない。奥にいるのは…。

ジャングルの外れにはへんな遺跡っぽいところがあった。

敵との段差を利用して、しゃがんで倒れ。

ボスのカメレオン男。ワープして現れるや長い舌を伸ばして攻撃してくる。なかなかのヤツ。

STAGE 4 ANCIENT TEMPLE

古代寺院の遺跡がステージ4の舞台だ。しかしここは巨大昆虫軍団の手に落ち、一筋縄では通り抜けできない。

寺院の中にはこういったトラップがいっぱいある。慎重に進むがよろし。

↘なぜかお助けイモムシが。上に乗って、トゲ地帯脱出！

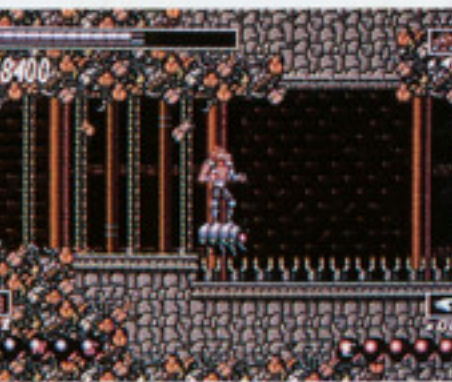
↓ソウルと同じくらいのハチ出現。これでもザコなんだ。

STAGE 5 INNER SANCTUM

今度はバッタに乗るソウル。バッタは空を飛ぶぞ。いいヤツだな。

狼男時はジャンプ＋下で壊せるブロックもある。

ステージボスのクモ男。倒しても倒してもソウルに襲いかかってくるのだ。

敵の攻撃も激しくなってきた。敵の聖地に入り込んだようだ。ここでも昆虫軍団が懲りずに戦いを挑んでくる。ボスのクモ男は何体も連続して出てくるので要注意だぞ。

キメラを叩き潰せ!!

このゲームはステージ9まで。ソウルの動きや地形の特徴をつかむまではなかなか難しいが、慣れてしまえば集中して最終ステージまで行けるはずだ。ちょっと暗めのゲームだけど、そのぶんアツイゾ！

オープニングで、自分の身体を狼男に改造するソウル。復讐のためとはいえ、あまりにも酷ではないか。

三國志III〈MEGA-CD版〉
3つの豪華特典つきなのだ

光栄／4月23日発売予定／14,800円／SLG／CD-ROM

完成度ゲージ 100%　8人まで対戦可能

あの光栄が、最新人気作「三國志III」をひっさげてついにMEGA-CDにも参入。オマケがたくさんついて価格も据置だぞ。

三国志SLGの決定版として好評の光栄「三國志III」が、今度はMEGA-CD版となって帰ってきたぞ。ゲームの基本的な内容は、先に出ているカートリッジ版とほぼ同じだが、やはりCDソフトだけあって、ファンを喜ばす特典がたくさんついているぞ。

追加シナリオやアニメーション、武将のデータファイルや、オーケストラ版音楽集の完全収録など、すべて1本で堪能できるのだ。とくに武将データファイルは、武将の名前の頭文字や、見たいパラメータの範囲を入力するだけで一発検索できるスグレものだぞ。

特典その1　武将ファイルがついた

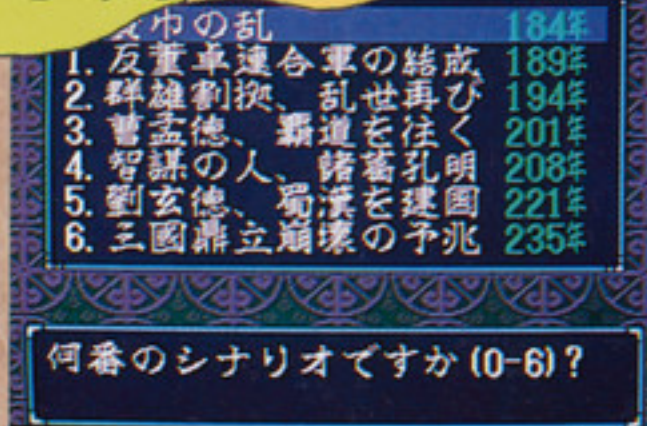
これが新たにつけられた武将データファイル。手軽に検索もできちゃうぞ。

特典その2　音楽CDだって聴ける

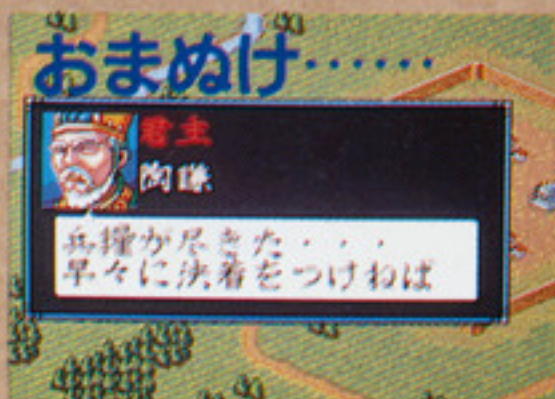
なんと市販されているオーケストラバージョンの音楽CDもゲーム中に聴けるのだ。ファンには嬉しいよね。

特典その3　これが新たに追加された「黄巾の乱」のシナリオだ

CD版用に新たに追加された「黄巾の乱」のシナリオ。他の6つのシナリオはカセット版と基本的に同じ。

プレイヤーも国も、ご覧のとおり三国時代の前の設定になってるぞ。早く中国を統一するのだ。

豪華アニメビジュアルつき

CD版の特徴として、要所要所でアニメビジュアルつきの解説が入っているのだ。あまり歴史に詳しくなくても、当時の状況をちゃんと説明してくれるから安心。

おまぬけ……

早速「黄巾の乱」のシナリオに挑戦。基本的なやり方はカートリッジ版とまったく同じだから、無謀なことは慎もう。これは、おまぬけな例だ。

MEGA-CD版の大きなウリの1つであるオリジナルシナリオは、戦乱の時代が始まるきっかけとなった黄巾の乱が舞台となっている。

西暦184年を舞台にしたこのシナリオは当然、初のお目見え。本編の三國時代をプレイする前にこのシナリオをプレイすれば、中国統一への気分が盛り上がることは間違いないぞ。ファンでなくても要チェックだよね。

MEGA-CDハミダシ情報

今月はカートリッジで「パノラマコットン」が発表されて、アーケード版のファンの人は心配しているいるかもしれないけど、なんとMEGA-CD用にアーケード版「コットン」の移植が進められているという情報も入ってきているのだ。こっちはセガの開発で、年内にも出るかもしれないようだから期待してていいぞ。

また、去年の年末にMEGA-CD本体に限定でつけられていた「SEGA CLASSIC」は、好評のため4月23日から店頭でも販売することが決定したのだ。値段も2,980円と超破格値で話題を呼びそうだけど、巷で噂になっている廉価版MEGA-CDなんてのも、もしかしたらここらへんの時期に登場するかもしれないぞ。

このほかCDソフトの近況だが、セガの「リアルファイターズ」は「マッスルハッスル（仮）」にタイトルが変更、またパックインビデオの「テラフォーミング」は発売無期延期のため、とりあえず発売リストからは削除となった。ちなみに、今月タイトルが出てきたビクター音産の「慶応遊撃隊」は、幕末から未来までを行き来する、ちょっと変わったシューティングとのことだ。　最後に、付録で紹介しているシムスの新作「ポリゴンゴルフ（仮）」と「狼兵」は、高速処理のポリゴンと、「ジェノサイド」を思わせる戦国忍者アクションに注目だぞ。

CRIの「マイト&マジックIII」の新着画面。豊富なビジュアルも入って盛り上がるぞ。

※このたび店頭発売が決定したプレミアムCDソフト「SEGA　CLASSIC」をなんと本誌読者の希望者2,500名に抽選でプレゼントされるのだ。希望者は、東京都蒲田郵便局内私書箱35号　㈱セガ・エンタープライゼス「SEGA　CLASSIC」プレゼント係までハガキを送ろう。〆切は3月26日消印有効だぞ。

PUYO PUYO PRESS ぷよぷよ新聞

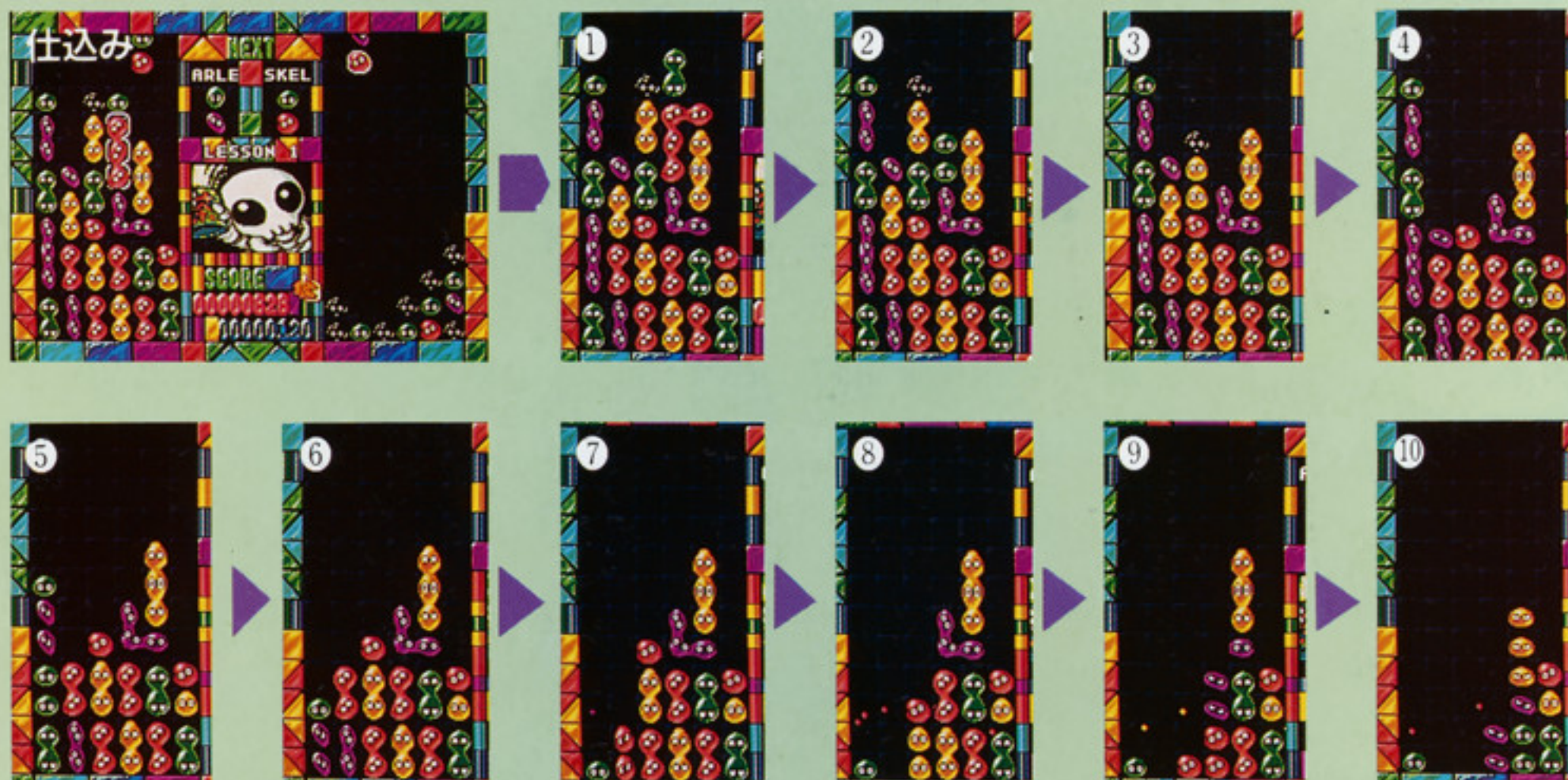
コンパイル
名人編集部に来襲

◀妙技に感動する編集部ヨッシー

▶ケンタもにがり切った表情。井の中の蛙、大海を知らず。

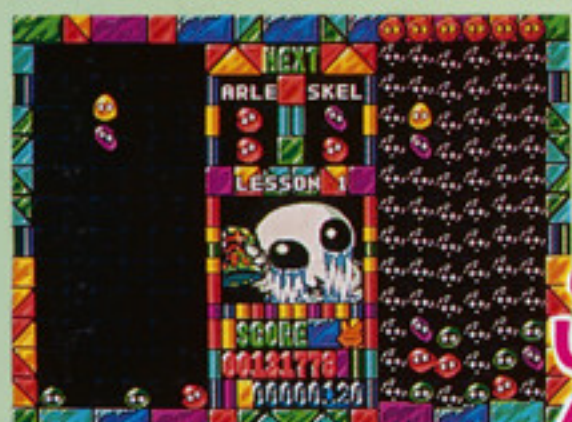
正月も明けておせち気分も抜けない１月13日、コンパイルのぷよマスターが編集部を襲撃した。編集部でもヨッシー、ケンタという剛の者が防戦に務めたが、あえない敗退。それもそのはずぷよマスターは開発担当者で、10連鎖くらいホイホイ出してしまう実力者なのだ。この妙技を味わえ！

10連鎖を披露

仕込み ① ② ③ ④ ⑤ ⑥ ⑦ ⑧ ⑨ ⑩

すんばらしい！

「『ぷよぷよ』の極意は連鎖にあるのは当然だけど、連鎖のたびに得点の倍率も倍々になっていくんで、10連鎖でも起こした日にゃ、たった１面で10万点以上になるんスよね。いやぁ、爽快爽快(笑)」

いやあ余裕ッス

開発の森田さんである。天晴れだ。

発表!!第二回ぷよぷよマスター!!

１月の末に再販されたためか、一気に応募者が増えた。とはいってもまだ〝とことん〟と勘違いしている人が多い。〝ひとりで〟だぞ。第３回は特別にメ切を３月20日まで延ばすので、間違って応募していた人はもう一度応募し直してみてくれ！

今月のぷよぷよマスター
上級ぷよぷよプレイヤー

934,652点　東京都・廣野龍介さん
704,943点　秋田県・浅田浩さん
624,628点　北海道・和田修一さん
527,851点　広島県・石井仁さん
465,168点　北海道・村上広明さん
414,255点　栃木県・武井剛さん

中級ぷよぷよプレイヤーは群馬県の矢内文裕さん、愛知県の西脇学さん他８名。初級ぷよぷよプレイヤーは青森県の直江仁史さん、群馬県の田村和子さんほか28名です。

ちなみに現在のランク

順位	得点	氏名
1	1,503,748	東京都・柴田共則
2	934,652	東京都・廣野龍介
3	704,943	秋田県・浅田浩
4	637,721	広島県・中本泰然
5	624,628	北海道・和田修一
6	527,851	広島県・石井仁
7	511,126	大阪府・岡本利広
8	465,168	北海道・村上広明
9	414,255	栃木県・武井剛
10	400,657	東京都・野村健司
11	397,680	鹿児島県・萩原卓弥
12	392,399	愛知県・西脇学
13	382,813	群馬県・矢内文裕
14	376,251	埼玉県・海藤範和
15	372,058	愛知県・谷口晶彦

好評につき、第三回のメ切を3月20日に延長！

前号発表した第一回上級ぷよぷよプレイヤーはこちらのミスで３名しか掲載していませんでした。正しくは、広島県・中本泰然、大阪府・岡本利広、千葉県・作田ひろみ、千葉県、石田孝、神奈川県・太田浩太郎の５名となり、ほか順次繰り上がります。ごめんなさい。【ぷよぷよキング争奪戦】〒108 東京都港区高輪２―19―13 ＮＳ高輪ビル ソフトバンク㈱ ＢＥＥＰ！メガドライブ編集部「ぷよぷよキング争奪戦」係まで スコアが見える画面写真、ビデオを送ってくれ！

ぷよずらんど by コンパイル

いたっっ
どてっ
ドッ?!
あーあっ 血出ちゃったぁ
ぐっぐー
(訳・これを使って)
わあ ありがとう
でも どこから 持ってきたの？
まきまき
げっっ
ぐー
(訳・あれ)

TERADRIVE

PC COLLECTION

486マシンが主流になりつつあるIBM-PCゲーム市場。しかし、なかなか楽しめるこんな珠玉の一品が発売されているぞ。

The Island of Dr. Brain

シエラオンラインジャパン／9,000円

短時間で楽しめるお気楽ゲーム

ハードディスクをめいっぱい使ったり、物凄いマシンパワーを要求したりと、ますますバキバキのゴリゴリといった感じのあるIBM-PCゲーム。そんな大作ゲームを横目で見つつ、お気楽パズルゲームを紹介だ！

マッドなセンスが光る海外用教育パズル??

大作と呼ばれるゲームばっかり遊んでいるとけっこう疲れちゃうでしょ。そんな時、気軽に立ち上げて、お気楽な感じで楽しめるゲームがあったらなぁって思ったことはないかな？

今回紹介する「The Island of Dr. Brain」はそんなゲーム。

以前にもこのページでも紹介した「The Castle of Dr. Brain」の第2弾にあたるゲームだ。

ゲームの内容は前作同様、数十種類のパズルが仕掛けられたDr. Brainの島をプレイヤーがパズルを解きながら冒険するというもの。

シエラオンライン特有のフルマウスオペレーションシステムを採用、「King's Quest」シリーズ同様に画面上をクリックすることで様々なパズルを楽しむことができるようになっている。

前作との違いは、今回からパズルの内容にちょっと教育が目的のものが増えたという点。

例えば、顕微鏡のプレパラート上にいる微生物に関するパズルでは、1次関数や2次関数のグラフを駆使し、4種類の微生物をそれぞれ分けなくてはならないのだ。

その他にも、物理法則を自分の目で確認できるパズルや、化学の元素記号や化学反応について学べるパズルなど、このゲームで遊べばかなり偏差値が上がりそう。

Dr. Brainの島にようこそ！

前作もそうだったが、なかなかきているセンスのオープニンググラフィック。けっこう好き。

パズルが全ての世界だぜ！

パズルを解かなければ島に入ることもできない。画面上のいろんな所をクリックしても楽しいぞ。

Dr. Brainの国語・算数・理科・社会（ドリフ風）

Dr.Brainの島に上陸して、最初に解くのがこれ。枠の中にすべてのパーツを納めよう。

顕微鏡をクリックすると…。4種類の微生物を1次関数、2次関数を使って区分けしよう。

ところどころがアニメーションするジグソーパズル。すみっこから確実に置いていこう。

わりと古典的なパズル、ハノイの塔。リングの大小が逆転しないように塔を移動させよう。

レミングス2がやってくる！ ヤアヤアヤア！

国内、海外のパソコンはもちろんのこと、メガドライブやゲームギアにまで、いまや移植されていないハードはほとんどないといった感じのアクションパズルゲームの決定版、「レミングス」の第2弾、「レミングス2」の先取り情報が手に入ったのでお伝えしよう。

前作では穴掘りや階段作りと割とジミな感じだったレミングス。第2弾ではスキーでかろやかに滑降したり、気球でふわふわ飛んだりと、可愛い指数（?）をめいっぱい増したレミングスの活躍が見られるぞ。もうすぐ発売だから、楽しみに待っていてね。

シロクマ（?）のユキダルマの横をてこてこ歩くレミングス。ネットで流れた「クリスマスレミングス」っぽくて可愛い。

前作ではパラシュートで落下していたけど今回は気球でふわふわ飛ぶのかな？ 下のアイコンにある弓矢レミングスも気になる。

今回はお気楽な感じのパズルゲームを紹介。要求されるマシンスペックのインフレ化とかもろもろの理由で286マシンのテラドライブでは大作ゲームが遊べないなんてことが起こってきた今日この頃だけど、これからもがんばってゲームを紹介していくつもりだよ。質問のハガキや、みんなのテラドライブ活用レポートなんかも受け付けているからどんどん送ってね。じゃ。

Difficult Games International Rescue mission

サンダーバーズ ARE GO GO!

RESCUE.010

なんだかんだで、この「サンダーバーズ」もやっと10回目を迎えた。あと少しで1周年だけど、最近は誌上で扱うほどの深刻な遭難者が減っているみたい。そろそろゲームのデータ集とかの企画でも出して、マンネリの状況を打破しようかな？　何かリクエストがあったらハガキを出してね。

電忍アレスタ

疑問1 「電忍アレスタ」のオプションでは、各面の冒頭メッセージのものらしきサンプリング音声が聞けるのですが、肝心のゲーム中では、この音声が流れません。これはひょっとしてバグでしょうか？

（東京都・赤い鰐）

TB本部より 実は「電忍アレスタ」の発売直後にも、これと同様の質問がコンパイルに殺到したらしいのだが、結論から言えばバグではないのだ。

では、どうしてゲーム中に流れない音声が収録されているのか？　そのあたりをコンパイルさんに聞いてみたところ、開発当初はちゃんと全メッセージに音声がかぶさる予定だったそうだ。しかし、ゲーム進行と同時に音声データを読み込むと、処理速度に影響を及ぼす可能性があったため、やむなく削除されてしまったとのこと。その結果、先に収録しておいた音声はオプション内にお蔵入りとなったわけだ。ちょっともったいない気もするけどね。

いくぞ　アレスタ！
お前の力をみせてくれ！！

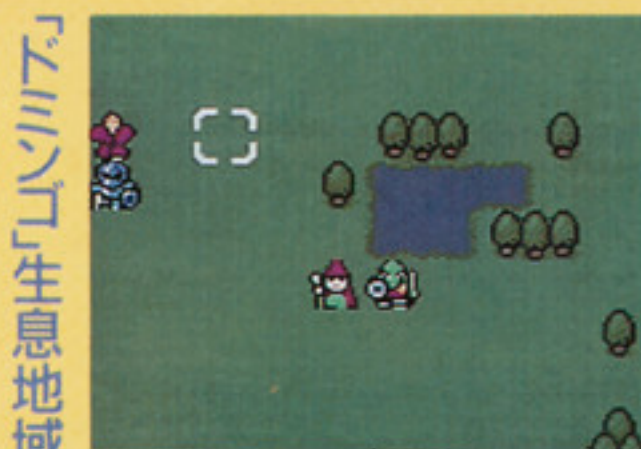
本来ならこうした場面に音声がつくはずだったが、スクロール速度とのかねあいで……。

シャイニング・フォース外伝

疑問2 このゲームを最後までクリアしましたが、説明書に載っている「ドミンゴ」と「アミーゴ」だけは、最後まで仲間にできませんでした。この2匹はどこに隠れているのでしょうか？

（東京都・横川隆俊）

TB本部より メガドラ版をプレイした人ならわかると思うが、この2匹は普通に進めていても登場しない。いちおう、この2匹の居場所について㈱ソニックに尋ねてみたところ、具体的な位置はダメだったが、キャラを発見できるバトルNo.は教えてもらえたので、そっちをヒントとして掲載しておくぞ。

「ドミンゴ」生息地域

ドミンゴはバトル12（夜襲の場面）に隠れている。池の周辺を探れ！

「アミーゴ」生息地域

バトル19のこの画面内にアミーゴが。ソニックの人いわく「のどぼとけを探せ」。

ショートレビュー MD版よりも仲間の人数が少ないせいか、軍団編成の楽しみが薄いものの、やはりGGひさびさのヒット作だろう。でも、戦闘マップも同様に少ないので、キャラクターを育てる楽しみもやや足りないような気が。外伝IIに期待？

レミングス

遭難1 最終カテゴリー「SUNSOFT」の、レベル29のクリア方法を教えてください！　この面までは自力で進んできたのですが、もうお手上げです。せめて攻略の糸口だけでも……。

（神奈川県・竹内敬）

救出1 このレベルは、メガドライブ版「レミングス」を最後までクリアした人に言わせると、どうやら最も難しい面らしい。なにしろ解法がわかっていてさえも、ある程度の運がないとクリアできないからだ（編集部でもさんざん挑戦したあげく、1度しかクリアできなかったぐらいだ）。

攻略の基本は、リリースレートを上げたあと、右の扉から出てくるレミングに次々とディガーを使うことだが、詳しいクリア手順は写真を見てほしい。

まずレミングの登場速度（リリースレート）を85に。そのあと左下のくぼみでビルダーを使い、足場を壁にピッタリつける。

右の登場口から25匹ぐらい出たら、ディガーをどんどん使って壁を削っていく。キリのいいところで左端のレミングにボンバーだ。

さっきのボンバーで壁に穴があくと、左半分のレミングが解放される。

あとはレミングを見守るだけだが、うまくいけば83匹ぐらいは助けられるはず。

ショートレビュー メガドラ版はなにかと他機種版より劣ると言われるが、斬新なゲーム性がひそかな人気を集めている「レミングス」。サウンドをオフにしてプレイすると、効果音が不気味（残酷？）なぐらいにリアルだから、持っている人はお試しあれ。

遭難者からの連絡を待つ！

●「サンダーバーズ本部」では、MD、GGのソフトをプレイしていて遭難してしまった者や、ゲームに関する質問（疑問）をもつ者たちの救助信号を待っている。本部は週休2日の24時間体制（半分ウソ）となっているのでハガキか封書で発信してくれたまえ。

●なお採用者には全員に特製のテレホンカードと、抽選で1名に希望ソフト1本を贈呈するぞ。

救助信号の発信先

〒108
東京都港区高輪 2-19-13
NS高輪ビル ソフトバンク㈱
BEEP！メガドライブ編集部
「サンダーバーズ」係まで

【TB本部からの通信】ガーッ…ピー……ガリガリガリ……えー、今月のソフトプレゼントは、抽選により神奈川県の竹内くんに決定です。以上、最近は通信機の調子が悪い本部からでした。

BEメガ裏技リーグ Vol.36

今回は新旧ソフトの裏技がまんべんなく揃ってうれしいかぎり。しかも今月は新作もたくさん発売されるから、もうすぐひさびさの増ページができるかも？

マジンサーガ

2単 ビッグモードオンリーでプレイ

まずオプション画面に入り、ＳＯＵＮＤを18、ＳＥを72番に合わせる。そしてタイトル画面にもどったら、難易度の設定はどれでもいいから、普通にゲームを開始してみよう。

すると、ゲームの構成がビッグモードのみになっているぞ。

（東京都・アモン）

いったんタイトル画面にもどったら、すかさずスタートボタンを押して開始。

オプション画面で、サウンドを18、ＳＥを72番にする。他の設定はテキトーでもかまわない。

すると、通常のモードは削除され、ビッグモードのみのゲームになる。これで、かなりテンポよく遊ぶことができるね。

AYA

2単 DAPS鑑賞モード

いったんゲームを最後までクリアしたら、エンディング終了後に何もしないで待っていると、画面に彩が現れる。

そのあと画面の表示が消え、音楽も完全に止まったら、５～６秒以内にスタートボタンを押すと、シーンごとのグラフィックやサウンドが選べるモードになる。

（東京都・中川高志）

エンディングが終わってもしばらく放っておくと、彩が現れてコワいメッセージを残す。

音楽が完全に消えたら、すぐにスタートボタンを押すと、この画面になる。タイミングが重要だ。

大きく分けて、３つのシーンと20の音楽が選択できる。終了するときは、移動コマンドで「やめる」を選ぼう。

カプコンのクイズ殿様の野望

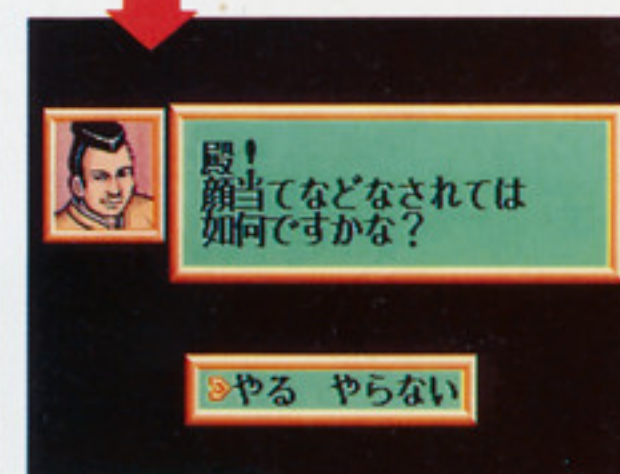
2単 イベントをフリープレイ

タイトル画面が表示されているときに、２Ｐ側のコントローラーで右、下、右下、Ａボタン、下、右下、右、Ａボタン、下、左下、左、Ｂボタンという順にボタンを押す。

すると、うまくいけば効果音が鳴ると同時に、ゲーム中のイベントのみを遊べるモードに入れるぞ。

（神奈川県・大木厚志）

タイトル画面で、いわゆる昇龍拳、波動拳、竜巻旋風脚コマンドを続けざまに入れる。ある程度すばやくやろう。

→、↓、↘、Ａボタン
↓、↘、→、Ａボタン
↓、↙、←、Ｂボタン

うまくいけば、効果音とともにイベントだけのモードに突入する。

あとは全種類のイベントを、順番に遊ぶことが可能になる。

BLACK HOLE ASSAULT

1軍 労せずして敵を大破

まず、ネームエントリーで「ＢＩＧＮＥＴ」という名前を登録しておいてから、オペレーションＢＨＡモードを始める（もちろんＢＩＧＮＥＴを選択する）。

すると、プレイ中に２Ｐ側のパッドのスタートボタンを押すだけで、敵のＣＡＭが爆発する（勝ったことになる）ぞ。

（埼玉県・ＳＡＢＩ・23歳）

ネームエントリーで「ＢＩＧＮＥＴ」と登録。これは、海外でのマイクロネットの名称だ。

さっき登録した名前で１Ｐモードを開始して、プレイ中に２Ｐ側のスタートを。

すると敵がその場で大破する。終盤の汚い強さを誇る敵に使うといいだろう。

ツインクルテール

2軍 敵が出現しなくなる

まず、難易度はどれでもいいから、２Ｐ側にもパッドを接続しておいて、普通にゲームを開始する。

そして、プレイ中に２Ｐ側のパッドのショットボタン（１Ｐ側のショットボタンと同じボタン）を押さえていると、そのあいだは敵が出現しなくなる。

ただし、ボタンを押さえているあいだはアイテムも出なくなってしまう。また、ボスが出現する手前まで来たら、いったんボタンを離さないとバグってしまう（クリアできなくなる）ので注意しよう。

（滋賀県・久保田善文・14歳）

めんどうな場所は歩くのみ

２Ｐ側のショットボタンを押しているあいだは、敵が出ない。ただし、アイテムも出ないので、パワーがフルのときに使おう。

バグには充分に注意！

調子に乗ってボタンを押しっぱなしにしていると、ボスが出現できず、こんなふうにバグってしまうことも。

T.M.N.T.リターン オブ ザ シュレッダー

1軍 ステージセレクト

電源投入後、コナミのロゴが表示されているときに「C、B、B、A、A、A、B、C」という順にボタンを押す（効果音が鳴れば成功）。

そのあとタイトル画面になったら、今度は「A、B、B、C、C、C、B、A」という順にボタンを押す（これも成功すれば効果音が鳴る）。

そして、１Ｐか２Ｐのどちらかに合わせてからスタートを押すと、全ステージとエリアが選択可能なモードになる。

（茨城県・パルプ・17歳）

まず、コナミのロゴ表示のときに、コマンドを入力。うまくいけば効果音が鳴る。

次にタイトル画面でもコマンドを入力。やはり効果音が鳴る。

あとは普通にスタートすると、このような面セレ画面になるはずだ。

裏技大募集！

■ＢＥメガ裏技リーグは、読者の皆さんから寄せられたハガキの中から、技のグレイドによって毎号〝大リーガー〟から〝草野球〟までを編集部内で判定、選定するものです。
■採用者には規定の謝礼＋本誌オリジナルテレホンカードを贈呈します。
■同一の裏技が複数寄せられた場合は抽選で１名を選び、採用させてもらいます。

ハガキの書き方

ハガキ（封書も可）の裏に、ゲーム名と裏技の内容を具体的に書いてください。また、自分の住所、氏名、年齢、電話番号、希望するソフト名も忘れずに。

宛先

〒108　東京都港区高輪２-19-13
NS高輪ビル　ソフトバンク株式会社
「BEEP！メガドライブ」編集部
BEメガ裏技リーグ係まで

裏技リーグの受賞者には以下の特典が与えられる！

ランク	特典・内容	ランク	特典・内容
大リーガー	MDソフト＋海外ソフト＋αのおまけつき！ 怒濤の超絶的裏技に贈られる最も名誉ある賞だ。こちらの判断で超貴重なモノもつけてしまうぞ。こいつぁ、１年に１回出るかどうかってヤツだな。	補欠	2,000円分の全国共通図書券を進呈。 ゲームをより深く楽しむために有効な、味の素のような裏技に贈られる。ちょっと古いが「１粒で２度おいしいコラムスの魔法石」がいいセンいってる。
1軍	お好みGGソフト2本か、お好みMDソフト1本。 「無敵コマンド」や「全てのアイテムを最初から装備！」ってなふうに、基本的にそのゲームにおける最高の裏技に贈られる賞だ。発見するのが困難なものも含むぞ。	アマ	1,000円分の全国共通図書券を進呈。 ギリギリの線で裏技と認められたものに贈られる。たとえるなら「ABC＋スタートでサウンドテスト」みたいな、わりと簡単に発見できる裏技かな。
2軍	3,000円分の全国共通図書券を進呈。 ヘタをするとゲームをつまらなくするおそれがあるが、それでも使ってしまう濃厚な味わいの裏技がこれに値する。程度としては適度なパワーアップコマンドって感じかな。	草野球	500円分の全国共通図書券を進呈。 とりたてて役に立つってわけじゃないけど、知ってて損のない裏技、なんとなく笑える裏技に贈られる。謝礼がいささか安いけど、BEメガを１冊買ってもおつりがくるぜ。

●裏技リーグ欄外編《ゆみみみっくす》【プレイ中（鑑賞中？）にポーズをかけて、A、B、Cボタンを押したまま解除すると、リセットができる。また、ゲームのCDのトラックNo.4を再生すると、声優さんたちのメッセージが聞ける】（宮城県・佐藤正志）←リセット技は、ある意味でかなり便利なので、知っておいて損はないはず。補欠に認定。

"BEEP! GAMEGEAR" FOR PORTABLE VIDEO GAME PLAYERS

BEEP! GameGear

〈SPECIFICATIONS〉
MODEL No：HGG-3210(GAMEGEAR)
CPU：Z80A(3.58MHz) WORK RAM：8KB
VIDEO RAM：16KB
3.2"BACKLIT LCD COLOR DISPLAY

1993, APRIL, 8TH

最近、G.G.市場が活気づいているようだ。驚くかも知れないが、G.G.は意外と（失礼?）安定した売り上げをあげる定番商品なのである。海外でも好調。いずれは海外作品が出るかな?

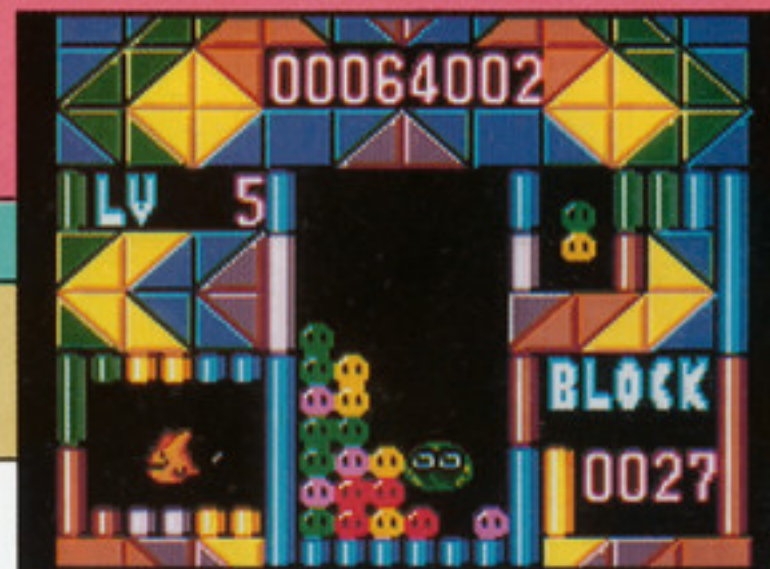
ぷよぷよ／ミッキーマウス魔法のクリスタル／プロ野球GGリーグ／ドラえもんGGアレスタ2

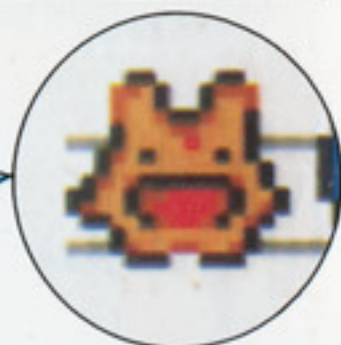
NEW SOFT RELEASE

ぷよぷよ

●セガ／3月19日発売予定／3,500円／PUZ／2M／2人対戦プレイあり

「ぷよぷよ」のやりすぎで"ぷよマスター"となった困ったちゃんに朗報（?）。なんと、このG.G.版があればいつでも「ぷよぷよ」が遊べるのだ／　また眠れない……。

"なぞなぞぷよぷよ"で、頭の中は◎△X?

先月もお伝えしたとおり、G.G.版「ぷよぷよ」はメガドラ版のゲームシステムとまったく同じ。つまり、G.G.版は敵キャラの数から対戦プレイといった数々のゲームモードまで、移植されているのだ。こりゃ、売れる。……ところが、コンパイルはそこで終わらなかった。なんと、よりパズル性の高い"なぞなぞ"モードつき。このサービス精神に拍手!!

ども、カーバンクルです。やっぱり踊ってます。よろしく。

QUEST1～13までのなぞなぞぷよぷよにチャレンジ!

まだまだ簡単

↑右に書かれた課題をこなせば、1クエストクリア。最初は楽勝。

↑赤ぷよを消せば、連鎖消しで一気にぷよたちが消える。おお簡単。

↑最短手順で解くのが目的ではない。とにかく課題を解けばOKだ。

↑メガドラのデモを見ている人なら基本の3連鎖消し。がんばれ／

力技で押せ!!

↑最初が勝負。ぷよぷよの組み合わせではクリアできないことも。

↑ここから頭を使わないとダメ。赤ぷよしか落ちてこない点に注意。

ちょっと難しい?

↑これも4連鎖の基礎を覚えてないとつらい。慣れればすぐだけど。

↑これはもうガンガン解くしかない。効率良くぷよを消していこう。

長期戦で勝負!!

↑一番下にある青ぷよにたどりつくまでがひと苦労。最後は簡単よ。

↑空中に浮かんだふたつの青ぷよの下にぷよをはめこめばクリア。

5連鎖は大変です

↑これは悩む。5連鎖消しのカギになるぷよを見抜くのがポイント。

↑これはどこのぷよを消せばいいのかわかるよね。ラクチン。

↑なぞなぞぷよぷよはまだまだ続く。いったいどれだけあるのか?

まだまだ続くなぞなぞ地獄全クエスト制覇を目指せ!

ミッキーマウスの魔法のクリスタル

●セガ／3月26日発売予定／3,800円／ACT／4M

ディズニーキャラクターが勢ぞろい！　ディズニーシリーズ第3弾は、おなじみわれらがミッキーの大活躍だ!!　さらに広くなったおとぎの世界が、G.G.でも楽しめる。

完成度ゲージ 100%　1人プレイのみ

毎回クオリティーの高い作品を発表するセガのディズニーシリーズだけど、今回もその期待に応えた快作となっている。ヒップアタックやモノ投げといったゲームシステムは、前作「ミッキーマウスのキャッスルイリュージョン」と変わらない。ただ両作品を比べると、明らかに本作のほうがグラフィック面でパワーアップしていることがわかる。急流に流されるところでミッキーが草につかまってふんばるところなど、こまかな演出が光る一作。

←今回の冒険となる島。湖や城といった美しい舞台が、ミッキーを待っている！

↓マグマの海に落ちたら一発でアウト。上下に動く岩にうまくのっかりながら、洞窟の奥へ進んで行こう。

↑もちろん水の中だって泳げます。下のトゲトゲにぶつかるとダメージになってしまうので、気をつけて。

多彩なミッキーの動きに注目

←キャラクターの動きの豊富さはディズニーならでは。見てるだけでも楽しい。

ドラゴンをやっつけろ！

プロ野球GGリーグ

●セガ／4月発売予定／4,500円／SPT／2M+B・B

ペナントリーグは最新データに限る、というコダワリの野球ファンに贈ります。今年はヤクルトが強くてイイぞ。

完成度ゲージ 80%　2人対戦あり

プロ野球シーズン開幕！　と同時に「やっぱり出る」野球ゲーム93年度版。ま、定番商品としてははずせないところか。基本のゲームシステムは、あの「ファミスタ」とほぼ同じ。要するに、オーソドックスなつくりながら操作性の向上やゲームバランスといった点を見直したわけだ。もちろん、セパ12球団すべて実名。選手も最新データが使われている。

迫力のグラフィック!!

←メイン画面。ま、このへんはまんまファミスタライク。

←選べる球技場は3つ。広さはそれほど違いないようだ。

選手データも93年度版を使用!!

ドラえもん

●セガ／4月発売予定／3,800円／ACT／2M

ミッキーに負けじと和製スーパーキャラクターもG.G.に登場だ。LCD画面せましとドラえもんが駆けまわる！

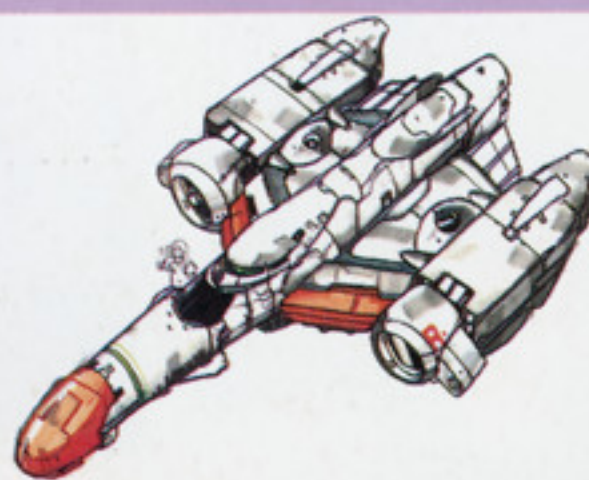
完成度ゲージ 40%　1人プレイのみ

メガドライブに続いて、G.G.でも「ドラえもん」が登場だ。プレイヤーはドラえもんを操り、22世紀の未来からやってきた大悪党ノラのすけに捕らわれた仲間を救出しなければならない。時代を超えた、全4ステージの冒険が始まる！

←冒険の舞台は現代・古代・近代・現代の4つ。スピンジャンプを使え。

ほんわかぱっぱ
ほんわかぱっぱ
ド～うえもん～

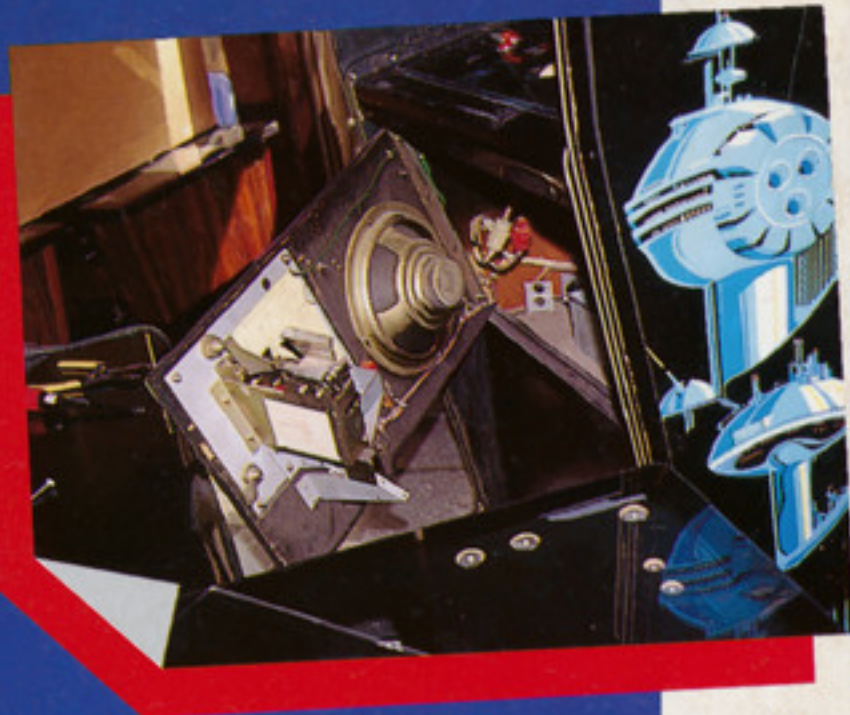
「GGアレスタ2」も待機中

シューティングがご無沙汰だったG.G.だけど、あの「GGアレスタ」の第2弾が今秋登場することになったぞ。ヤッタネ！

これが主人公アリスが乗り込む最新鋭機"LANCE・BARD"

GGHOTLINE（ミニ版）

「最近のGGソフトはほとんどハズレがなくてうれしい！　なかでも私は「シャイニングフォース外伝」が大のお気に入り。いったい続編はどうなっちゃうんでしょう（三重県／斎藤由利）

キャラクターがメインに押し出されているだけあって、やはり「SF外伝」の人気はなかなか高いですね。GGの「外伝Ⅱ」についての情報は今月の速報でも載せてます。そっちも見てね！

HISTORY BINARY ANALYSIS of the TV-GAMES

TVゲームの歴史　第13回　文責:渋谷洋一/監修:漆原龍之介

新しい時代へ突入する'80年代ゲームシーンの幕開け

'78年後期に登場したタイトー「スペースインベーダー」。それまでの2人で楽しむテニスゲームやブロック崩し、タイマー制の射的などと異なり、コンピュータ対人間というコンピュータの双方向性を生かした革新的なゲーム性が空前絶後の大ヒットを生んだ。そして、そのアメリカンドリームのような大成功を見た他の業種の人達がゲーム業界に、まさに雨後の竹の子のように乱立したのだった。「インベーダー」の模倣や亜流、コピーが異常氾濫し、当時はインベーダーハウスと呼ばれた即席のゲームセンターが街の空き地という空き地に林立することになる。こうして日本のゲーム業界は、「インベーダー」の大ヒットによって確固たるものとなった。

だが、一気に膨れ上がったロケーションやゲームきょう体の数は、あっというまに飽和点に達し、あっけなく大ブームは去っていってしまう。それでも惰性で続けていたゲームセンターは、ポストインベーダーの真打'79年後期ナムコ「ギャラクシアン」の登場で再び活気づく。「ギャラクシアン」のハードは当時のハードとは、一線を画す構成だった。スプライト機能により、キャラクターを流麗に高速で移動することが可能であり、PSG音源はそれまでのアナログ回路や単一固定音源とは違った味わいある音を発した。それから日本の各メーカーは「ギャラクシアン」を手本に素晴らしい黎明期を迎える。

1980/サン電子「スピーク&レスキュー」

世界初の音声合成の効果音を取り入れた、サン電子「スピーク＆レスキュー」。このゲームは縦画面のシューティングゲームで、自機はナムコ「ギャラクシアン」と同じく、左右移動で単発撃ち。右側には人の形をしたキャラクターが縦に並んでいて、編隊を組んだUFO群が、そのキャラクターをさらいにくるという設定。プレイヤーはそのUFOを撃ち落とすべく、狙い撃つ。だが、いかんせんUFOは編隊を組んで飛行してくるので、何機か撃ちもらしてしまい、どうしても人間がさらわれてしまう。すると、さらわれた人が目まぐるしく手足を目一杯振って、〝タスケテ〜〟と叫ぶのだ。このコンピュータが発する〝声〟に当時の人はかなり驚いた。それまで、ピコピコピュンピュンしか発せず、メロディーと呼べる流麗なサウンドも、まだいくつかしか聞いたことがない時代だったからだ。実際、当時誰かが本当に助けを呼んでいるのかと思ったという、間抜けな知人を私は知っている。UFO群を一通り破壊すると1面クリア。生き残った人が、それぞれ〝ヒャクテン〟、〝ヒャクテン〟、〝センテン〟と手を上げ、万歳をして得点を得意げにしゃべりあげる。

〝しゃべるゲーム〟として一世を風靡したが、難易度が高く1コインで長時間遊ぶことが不可能だったので、人気はそれほどなかった。

〝しゃべるゲーム〟は、後にナムコ「キング＆バルーン」、ニチブツ「クレイジークライマー」、SNKの「バンガード」、「ファンタジー」などが続々と登場する。特にキャラクターがしゃべりまくり、ビルを登るという破天荒なゲームデザインの「クレイジークライマー」は大ヒットする。

'80年サン電子「スピーク＆レスキュー」基板。CPUにはザイログ社、Z80。

縦型固定画面の左右移動、単発撃ちというオーソドックスなスタイルの古典的シューティングゲーム。

70年代SF的な舞台設定はシューティングゲームの定番。月面でのUFO群との白熱するスペースバトルを展開。

〝タスケテ〜〟とコンピュータの発する声に当時の人々は驚いた。かん高いその声は今聞くとやはり時代を感じさせる。

1980/アタリ「ミサイルコマンド」

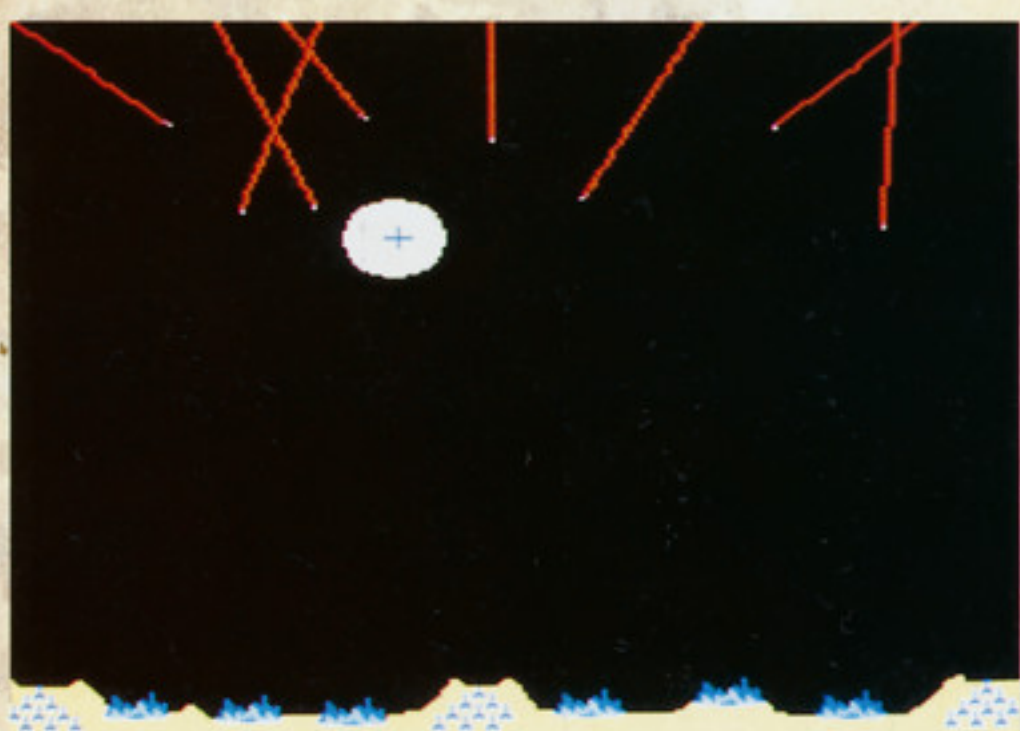
アタリ「ミサイルコマンド」は日本のゲームとはまったく違った雰囲気を持った素晴らしいゲームだ。ゲームのテーマは〝核戦争〟。当時、アメリカとソ連は緊張した冷戦状態にあり、いつ核戦争が始まってもおかしくない日々が続き、世界の人々の心は今に比べれば暗く重いものだった。その状況下での、いわば禁断のテーマをゲームに取り入れるのはたいへん画期的であり、そしてショッキングであった。

操作はトラックボールを用い、ジョイスティックでは不可能な滑らかで柔軟な操作を可能にした。コインを投入し、ゲームをスタートさせる。かん高い警報のような効果音が鳴り響き大陸間弾道ミサイルが晴天に夜空に尾を引きながら、都市と基地を目指し、飛んでくる。カーソルをミサイルの少し手前にセットして、迎撃ミサイルの発射ボタンを押す。後半の面になると敵ミサイルは雨のように降り注いでくる。それを防御するには、カーソルを真一文字に高速移動させ、絶妙な間隔に迎撃ミサイルを撃ち込み、爆風の弾幕で壁を作ることだ。うまくいけば、すべての敵ミサイルを食い止められる。極彩色の空に大陸間弾道ミサイルが飛び交うその様は美しく、ゆえに色濃く人類のカタルシスを彷彿とさせる。

テーマは核戦争。人類の存亡を懸けた戦いが繰り広げられる。

雨のように降り注ぐ大陸間弾道ミサイル群。撃ちもらせば、大都市が放射能と高熱とで消滅してしまう。キラー衛星や爆撃機からも核ミサイルが発射される。

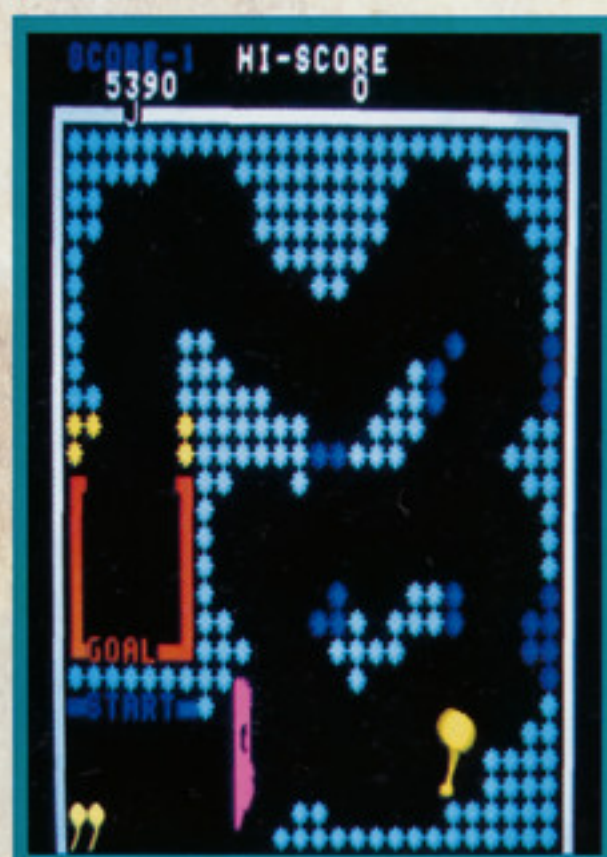
トラックボールを用いて操作するカーソルの動きは柔軟で自在。上手なプレイヤーのボールさばきは華麗だ。

THE END

迎撃ミサイル基地は3つあり、真ん中のミサイル基地から発射されるミサイルは高速で、スマート爆弾を狙う時に適している。

大空に極彩色の大陸間弾道ミサイルが飛び交い爆発する様はとても美しい。

'80年アタリ「ミサイルコマンド」基板。

1980/タイトー「クレイジーバルーン」

*は、すべていばら。左右に揺れる風船をゴールまで移動しなければならない。

考え込んでその場にじっとしていると、口をフーフーさせる巨大な顔が出現。

'80年タイトー「クレイジーバルーン」基板。CPUには8ビットインテル8080。

4つボタンを操作する感覚は新鮮だった。このゲームに限って最高のフィーリング。

タイトー「クレイジーバルーン」は、いばらの迷宮の中で左右に揺れる風船をうまく移動してゴールを目指すという、まったくクレイジーな設定のゲームだ。このゲームで最も驚くことは、その風船がいばらに接触して破裂する音。「バン！」と耳をつんざくその音は本当の風船を割ったときの音そっくり。このときプレイヤーは肩がビクッと上がり思わず「ハッ」と情けなくも声をもらしてしまう。通常は風船のトントントンというやさしい効果音しか聞こえないところでの、いきなりの「バン！」は本当に心臓にくる。この衝撃がこのゲームの醍醐味だが、静かなゲームセンターでないと「クレイジーバルーン」をほんとうに楽しむことは不可能だ。風船は常に左右に揺れているので、狭い道路を通過する際には、その左右の揺れぐあいを見ながら移動しないと「バン！」ということになる。もちろん難易度は高く、何面もクリアする上手なプレイヤーの絶対数は少なかった。「クレイジーバルーン」の風船は上下左右の8方向移動だが、あえてジョイスティックは使われず、上下左右それぞれの独立したボタンで操作していた。

1980/タイトー「バルーンボンバー」

タイトー「バルーンボンバー」は風船にぶら下がった爆弾を撃ち落とすという、これまた奇想天外な設定のゲームだ。風船にぶら下がった爆弾は左右に揺れている。自機である砲台の真上にくると、爆弾は落下する。それを避けるか、撃つかしなければならない。撃って命中すればベストだが、避けた場合は落下地点の地面はえぐり取られ、以後向こう側への移動はできなくなってしまう。下手なプレイヤーがやるとアッというまに砲台の両端の地面がえぐり取られてしまい、身動きが取れなくなってしまってやられてしまう。だが、上手なプレイヤーは落下する爆弾をすべて破壊し、何時間でもプレイを続けることができた。砲台の真上にくると爆弾は落下してくる。だが、そのまま打ち返しても爆弾を破壊することはできない。なぜかというと、その位置では当たらないからだ。少し左にずれたところで撃つと爆弾に命中する。長時間プレイヤーはその絶妙な間合いを会得した者なのだ。

「バルーンボンバー」のハードは基本的にはインベーダー基板で、単純にROMを交換すれば、「スペースインベーダー」の基板でもゲームを楽しむことが可能だ。だが、本来オリジナルは専用のサウンドボードとバックに雲を出す雲ボードが搭載され、カラーならば専用のラインカラー用ヒューズROMが乗っていた。それは軽快で楽しいBGMと優雅に流れる雲が「バルーンボンバー」の世界をより豪華なものとした。

「バルーン」の下にもの凄く小さく「ボンバー」とある。えらくバランスが悪い。

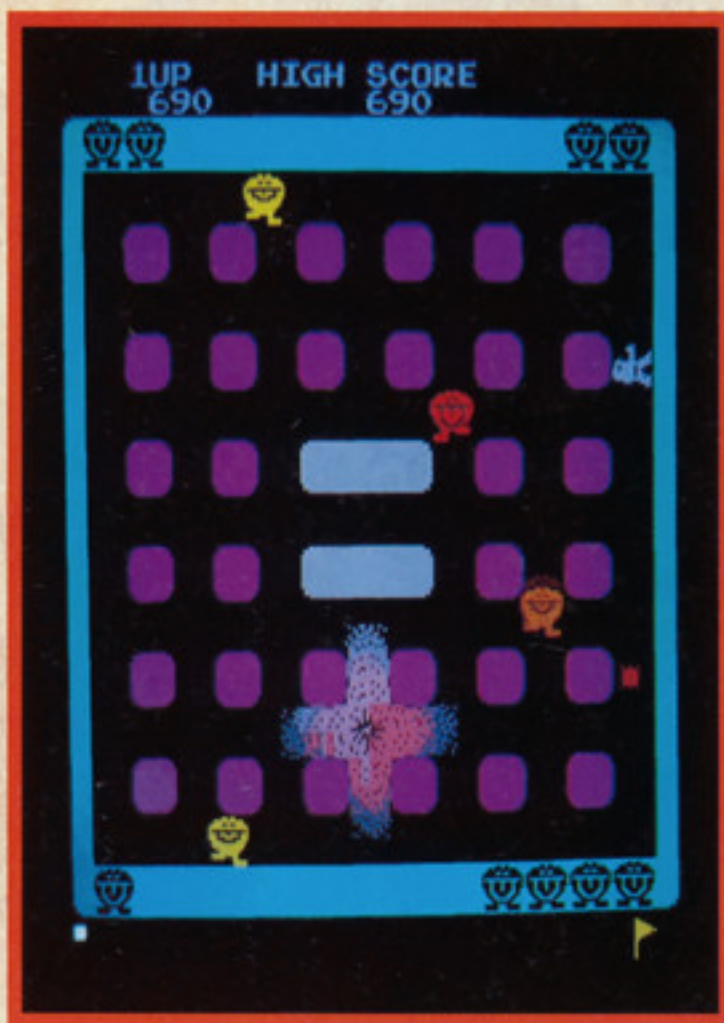
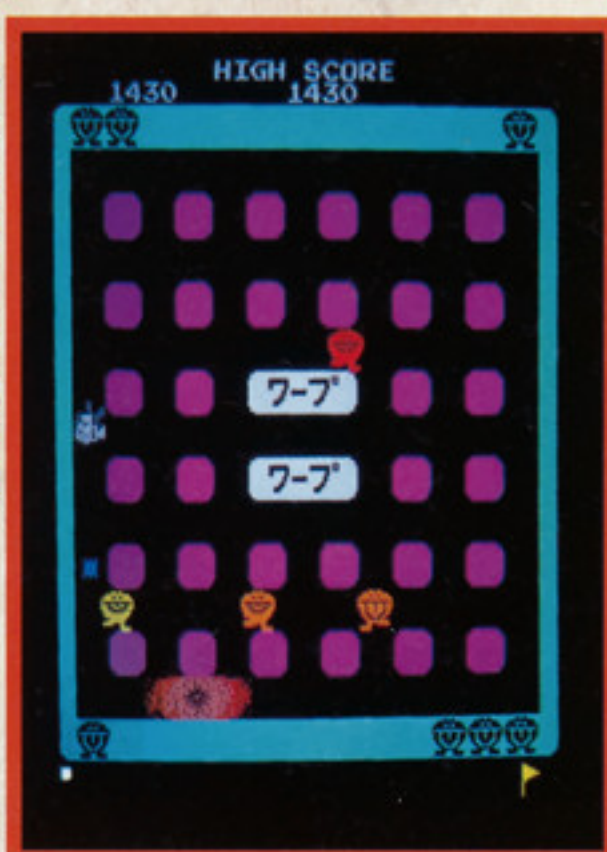
'80年タイトーアップライト型「バルーンボンバー」基板。CPUはインテル8080。

'80年代初頭のゲームにはなぜだか風船をモチーフとしたゲームが多い。

これは「インベーダー」の基板に「バルーンボンバー」のROMを挿したもので、雲が出ず色も違う。

1980/ナムコ「ワープ&ワープ」

フィールド中央に見えるのがワープゾーン。

ワープゾーンをいかに有効に使用するのかが、攻略のポイント。

爆弾を使って、ニコちゃんマークのような敵をフッ飛ばせ。

'80年ナムコ「ワープ&ワープ」基板。'78年に発売されたブロック崩し「ボムビー」の基板と共通。

ナムコ「ワープ＆ワープ」の基板は'79年に発売されたピンボールライクなブロック崩し「ボムビー」の基板だ。この頃にはＣＰＵに16ビットを使用したゲームもすでに登場してはいたが、ゲームの主流は８ビットＣＰＵ。特に'80年代初頭はゲーム業界の黎明期にあたり、まだまだプログラム的にもアイデア的にも自由な発想が生まれてくるときでもあったので、いたずらにハードの性能を上げていっても たいした効果を得られることはなかっただろう。また、アクションだとかシューティングだとかいったジャンルを明確にする言葉も使われていなかった時代。もちろんヒット作品のコピーや模倣も多かったが、それにも増してジャンルという固定概念に捕らわれない自由な発想のゲームが多く登場した。「ワープ＆ワープ」に登場する主人公は、一定時間で爆発する爆弾をばら撒くことができる。敵はニコちゃんマークのような敵で、主人公を追いかけてくる。フィールドは広く、障害物により簡単な迷路を作り出している面もあり多彩。こうして見ると、後にファミコンで登場した「ボンバーマン」の元祖的存在のゲームといえるだろう。

このゲームのどこが「ワープ＆ワープ」なのか。それはフィールド中央にあるワープゾーンからワープが可能だからだ。だが、自由自在にワープできるわけではなく、一定時間内に可能。主に緊急避難の目的としてワープを使った。上手なプレイヤーはワープゾーン付近にいつも位置していた。なぜか'80年には「〜＆〜」といったゲーム名が目立つ。当時は漫才ブーム。そういえばＢ＆Ｂなる、つまらない漫才コンビもなぜか売れていた。

1980/ナムコ「キューティーQ」

「キューティーQ」は、ナムコ初のゲーム'78年「ジービー」、'79年「ボムビー」に続くシリーズ３作目のゲーム。内容はどれもピンボールのフィールドを意識したブロック崩しといった感じで、ブロック崩しの亜流の中でも特殊なスタイルを持つ。

基板は基本的には「ボムビー」からの流用。「ワープ＆ワープ」同様、'79年の「ギャラクシアン」のハードは使用されていない。おそらくは「ボムビー」の売れ行き不振で基板があり余ってしまったのだろう。承知の通り'78年には、インベーダーの大ブームが起きた。その時代にブロック崩しの亜流では、三共「キャッスルテイク」、「ピラミッド」など、どんなに優れたブロック崩しでもヒットすることはなかった。そんな状況の中、さらに「キューティーQ」を発売する姿勢に当時の煮え湯を飲まされた業者からは、あきれ顔をされていた。

フィールド内には２つのパドルが表示され、１つのボリュームパドルで２つのパドルを一度に移動させる。上部のパドルで球を受け損なった場合、下のパドルで受ければよいのだが、なかなかうまくはいかない。画面上部、左右のブロックを崩すと、ウォークマンという愛らしいキャラクターが登場。タイトー「インベーダー」の模倣や亜流を作らなかった唯一のメーカー、ナムコだが、この「キューティーQ」のブロックの中には、「インベーダー」のキャラクターを模した絵柄が描かれている。

'80年ナムコ「キューティーQ」基板。「ボムビー」や「ワープ&ワープ」と若干ROMの数が異なる。

幽霊のようなキャラクターやウォークマンと呼ばれる愛らしいキャラクターが登場する。

ピンボールのように左右にアウトレーンが存在する。揺らせないのが、腹立たしい。

ピンボールライクなブロック崩しシリーズの最後発にあたり、その完成度は抜群。

「おのれー！　よくも、よくも、よくも邪魔をしよってー！」

戦国伝承2
©1993 SNK CORP.
発売日未定　価格未定　容量74メガ
ゲーセンでは好評稼動中

戦国のスメルを感じつつ刀を振り下ろせ

今回紹介するのは、2年程前にNEO・GEOで発売されたスーパー戦国アクションゲーム「戦国伝承」の続編、「戦国伝承2」だ。海外のゲーム雑誌ではすでに昨年の時点で公表がされていたので、発売を今か今かと待っていた人もいるだろう。逆に「なんでこれの続編が？」と思っている人も少なくないハズだ。しかし、ゴチャゴチャ言わずにゲームをやってみよう。前作の不満がすべて解消されているぞ。

基本システムは2人同時プレイありの横スクロール型アクション。主人公は持っている刀で攻撃や防御を行い、ゲーム中に3タイプのキャラクターに変身もできる。この変身がゲーム攻略のコツでもあり醍醐味でもある。全4ステージ構成とちょっと少なめだが、その分中身は凝縮されているぞ。存分に戦国の香りを味わえ。

アイテムは残さす取れ

アイテムはすべてパワーアップにつながる。見つけたら迷わず回収だ。

とにかく斬る

1人で遊ぶよりは2人で遊んだほうがサクサク進める。

異世界に移動

この紋章のような位置に立つと異世界に飛ばされる。おとなしく従おう。

せりあい多し

この鍔ぜりあいがゲームの醍醐味だ。楽しもうぜ。

柄杓も痛いぞ

見かけ倒しとはいいづらい大きさだ。柄杓に注意。

キャラクターは常時CHANGE可能

ゲーム中にDボタンを押せば3タイプのキャラクターに変身できる。ただし、制限時間があるのでチェンジしっぱなしは無理。適当に使い分けろ。

チェンジ直前

忍犬に

前作よりパワーアップした忍犬。青アイテムを取った超音波攻撃がグッド。

芸達者に磨きがかかった忍者。すばやい動きで敵を攪乱しよう。イカスぜ。

忍者にだってなれる

天狗へ

侍の代わりに配属された天狗。天狗様だけあって困ったときは頼りになるぞ。

騎馬戦もあるっス

戦国といえば馬。馬といえば戦国だ。てなわけで今回は馬に乗って戦いを展開する騎馬戦のステージが用意されている。ここではチェンジできないので純粋に馬上の戦いを堪能すること。

派手過ぎなヤツ

コイツが1面ボスの義経。服飾費が高い。

キツネも退治

九尾の狐が2面のボス。容赦なく斬れ。

SUPERな必殺技がABCボタンを同時に押せば使えるぞ!!

影使いなど

忍者の必殺技は影使い。外見は地味だがとてもありがたい。

子犬でコン

忍犬の必殺技は子犬攻撃だ。一発芸的な技なので地道に攻撃するかチェンジするかせよ。

気砲でガツン

ジャックの気砲は左右に1つずつ出るが、クロードの気砲は同じ方向にふたつ発射される。必ず理解して使うこと。

NEO・GEOを語るならコイツを遊べ！

本体と同時発売のアクションゲーム。高い難易度のため、NEO・GEOのゲームは難しいという先例を作ってしまった。しかし、カエル野郎や猫娘などの見かけとかけ離れた強さを誇るキャラクターたちの虜になってしまった者は多い。もちろん制作はアルファ電子。

マジシャンロード
15,000円
©1991 SNK
容量46メガ

BEメガ読者プレゼント 1993年4月号

応募方法

必ず今月号のアンケートハガキを使用し、41円切手を貼って送ってください。表に希望の商品番号と商品名（ゲームソフトの場合はソフト名）を必ず記入してください。そのとき、住所、氏名、連絡先をもれなく記入してください。アンケート及び必要事項の記入が不十分なものは無効になります。今月号の締め切りは、4月8日（当日消印有効）です。当選者の発表は、6月号の誌上で行います。
※製品の都合上、発送に時間がかかることがあります。
※誌面で発表後、1カ月以上たっても商品が届かない場合は、編集部までご連絡ください。
（TEL　03-5488-1216）

1 お好みメガドライブソフト

30名

2 お好みゲームギアソフト

5名

抽選でお好みのソフトをプレゼントします。対象となるソフトは、1993年3月末日までに発売されたメガドライブ、MEGA-CDソフト、あるいはゲームギアソフトに限ります。そのなかからあなたの希望ソフト名をアンケートハガキに書いてください。まだ発売されていないものを記入したものは、無効になります。なお、入手困難なソフトは時間がかかる場合があります。

3「セガソニック」ヤングトランクス（Mサイズ）

10名

ソニックのパジャマ、Tシャツそれにトランクスの発売を記念してグンゼから。バックプリント入りだよ。

提供：グンゼ株式会社

4 EAビクターミニバスケットボール

10名

本場アメリカのスポーツゲームを次々に届けてくれるEAビクターから。バスケファンにはうれしいね。

提供：EAビクター

5「ねずみっ子クラブ」デスクマット&バッジ

3名

得意科目が数学じゃなくて算数だもんなあ。まさにNEWジェネレーションアイドル。まあ可愛いきゃいいか。

非売品　提供：ポニーキャニオン

INFORMATION

今年はメガドラソフトのラインナップがなかなか見えてこない。そんな思いで迎えた'93年だったが、ここへきて徐々に変化が現れてきたようだ。今年後半、発売予定の国内向け大作ソフトの発表も間近だし、今まで海外に比べ押され気味だった国内市場再編成のためのプロジェクトを模索しているようだ。メガドライブも発売以来、今年で5年目。CD-ROMのニューマシンも続々登場する予定の今年はまさに正念場。メガドライブにとっても変革の年かもしれない。ちなみに本誌もこの号で100号め、こうした変化の風を感じとりながら、停滞することなく走り続けていきたいと思う。

次号は、4月8日(木)発売です。

質問テレフォン

03・5488・1216

月曜日～金曜日の午後4時から6時
※本誌の内容に関するものに限ります。ゲームのヒントなどはお答えできません。

本誌ではメガドライブその他一般記事関連の原稿を書ける人、編集雑用のできる人を募集しています。
【資格】（ライター希望者）18歳以上の東京近郊在住で、ある程度文章力のある人。
（編集雑用希望者）体力に自信のある人。
【応募要項】　ゲームに関する感想や批評（テーマ自由）を400字以内にまとめて、履歴書といっしょに郵送してください。採用の場合はご連絡します。1カ月たっても連絡がない場合は、不採用と了解してください。

STAFF

●統轄編集長
川口洋司
●編集長
近藤　裕
●編集スタッフ
桑原　修
西村　亨
石坂英作
中島泰司
佐々木博行
梅岡　昇
鈴木和美
小川博継
（ワークハウス）
田中　茂
遠藤ひろき
（メディアミックス）
鈴木　剛
脇野佳昭
（MUSE HOUSE）
藤森英明
鈴木一弘
野安幸男
（ターニングポインツ）
吉岡聖乃
（TWIN STAR）
Special Thanks.
MEGA PLAY（U.S.A）
TILT CONSOLES（France）
MEGA FORCE（France）
SEGA FORCE（England）
GAME CHAMP（Korea）
●編集アシスタント
佐々木功一
稲元徹也
吉田　滋
●編集協力
折原光治
青山ようこ
梶原　智
小林　仁
戸塚義一
鈴木智由
櫛田理子
渋谷洋一
永田洋子
石渡健太
八島久幸
作山哲広
●レイアウト
渡辺　縁
ギャングランド
村田雅英
星　涼二
大橋広史
黒川浩二
土井野修清
水野康子（TWIN STAR）
中平アケミ
高野睦子
小野田由美
●フォトグラフ
鬼頭栄次
佐々木彩子
大屋哲男
●イラスト
山内　真
八重樫彩蔵
吉村勇子
湯川安芸子
●校正
アレフ
●印刷
大日本印刷株式会社

GAME ARTS

YUMIMI MIX

ゆみみみっくす

インタラクティブ
コミック

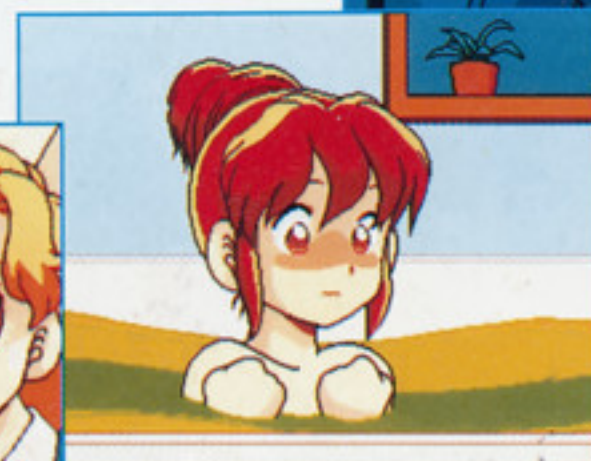
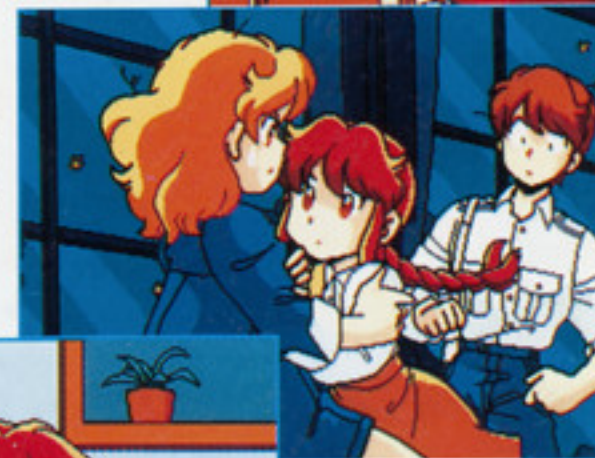
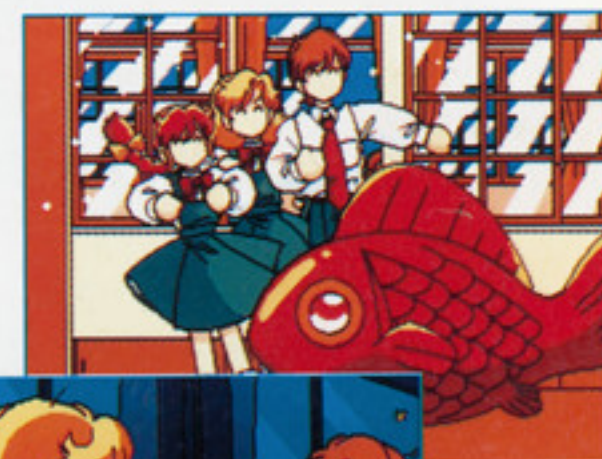
★総動画枚数7,000枚!! 竹本氏自身のレイアウトを含む全800カットが，全画面アニメーションする!!

★コマンド選択によりストーリーが分岐していくマルチストーリー，マルチエンディングのインタラクティブ・コミック．

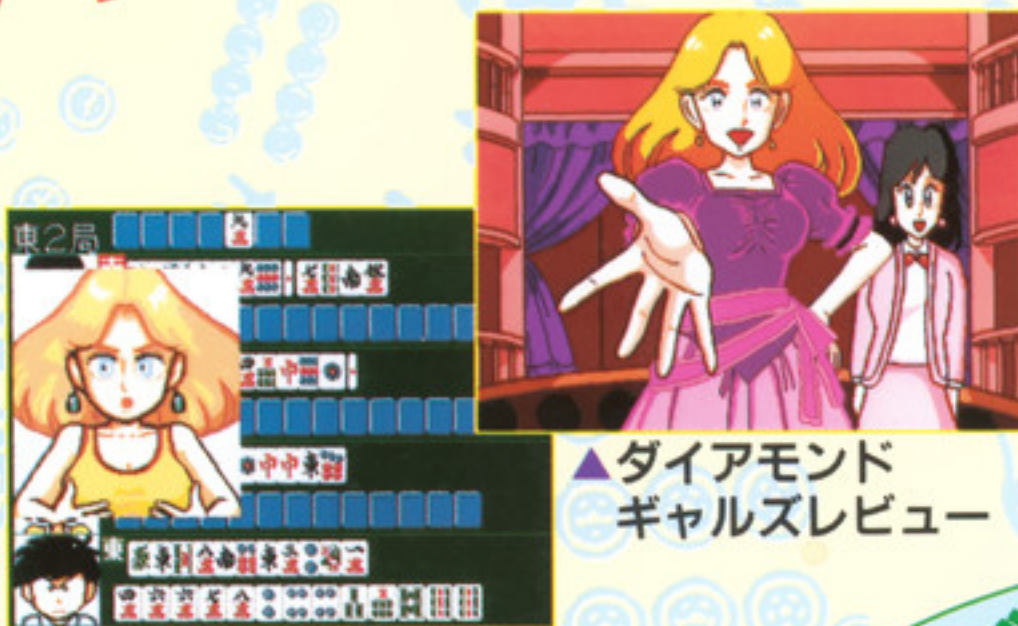
★平松晶子，関俊彦などの豪華声優陣によるゲーム中の台詞もたっぷり!!

無理矢理通る
別の道を行く

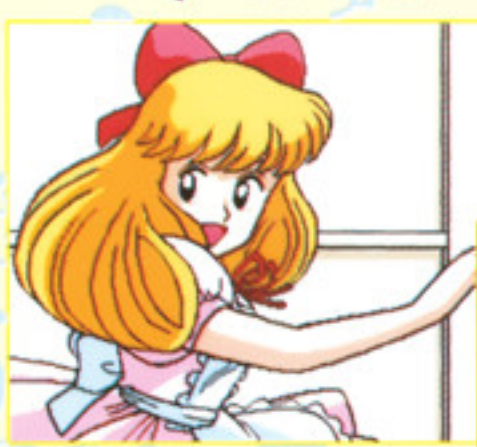
★テーマソングは，高橋由美子が歌う「アチチッチ」「元気！ 元気！ 元気！」を起用しました．

MEGA DRIVE
MEGA CD
MEGA-CD専用

MEGA DRIVE MEGA CD
MEGA-CD専用

ぎゃわんぶらあ
麻雀ゲーム
自己中心派2
激闘! 東京マージャンランド編

自己中シリーズ最大
4つのワールド
16のアトラクション,51人のキャラクタが君を待つ!!

▲ダイアモンド
ギャルズレビュー

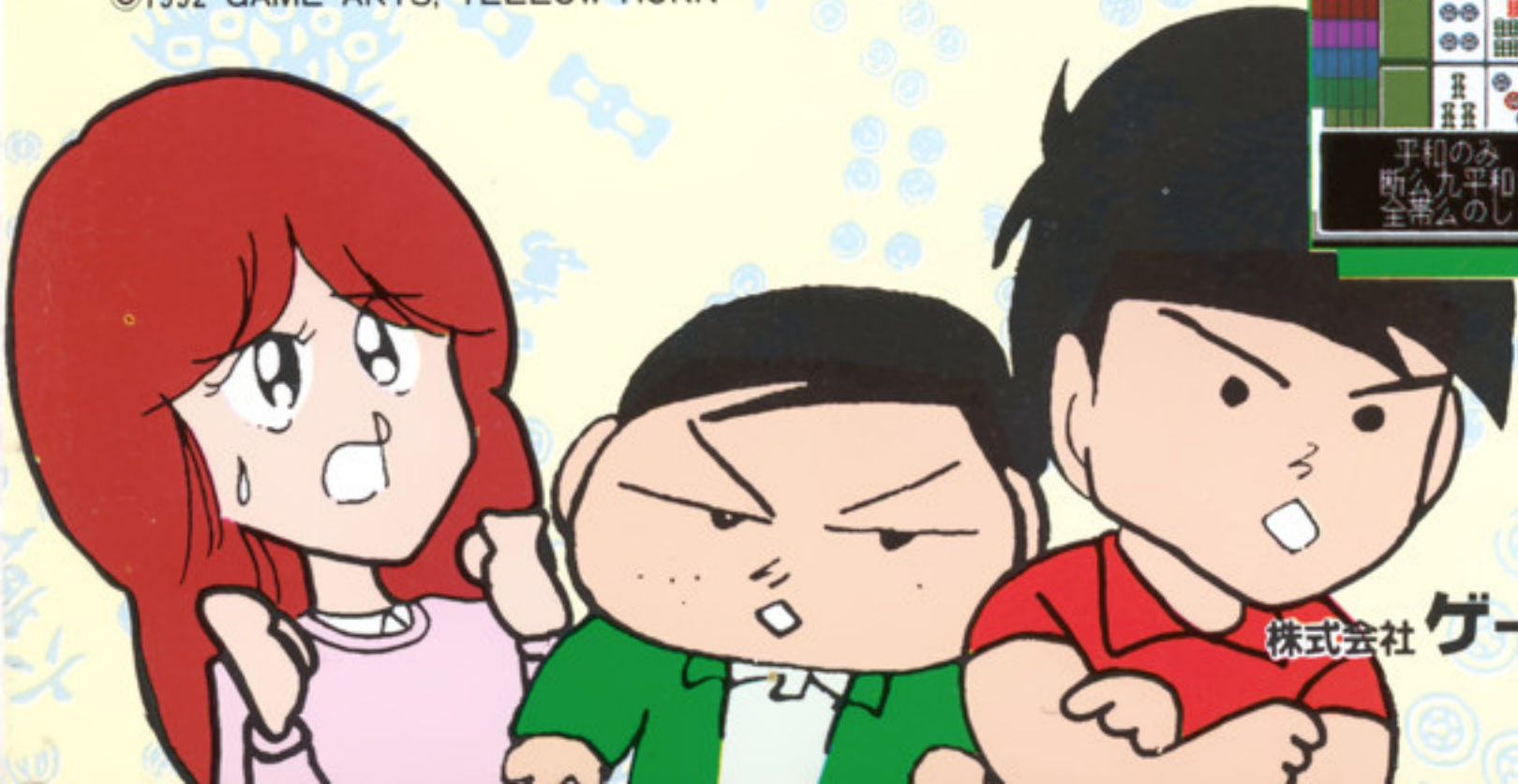
▲エラクブッタクリ
パレード

テンピンワールド

カジノパレス
ここにたどりつく
ためには，ストーリー
麻雀で3エリアをクリ
アしなくてはならない…

リャンピンワールド
インフレワールド

テンゴワールド

◀テンゴワールド
ステージ

マージャン城▶
ミステリーツアー

株式会社 ゲーム アーツ 〒171 東京都豊島区南池袋2-9-9 第一池袋ホワイトビル7F TEL 03-3984-1136

BEEP! ▶メガドライブ◀
1993 APRIL
4月号
1993年4月1日発行(毎月1回1日発行)
第9巻4号通巻100号
発行人・橋本五郎
編集人・稲葉俊夫
発行 ソフトバンク株式会社出版事業部
〒108 東京都港区高輪2-19-13 NS高輪ビル
電話 営業03・5488・1360 編集03・5488・1253
定価490円(本体476円)

Printed in Japan

T1017659040492

雑誌17659-4